

BRUCH Games Disc
DAS GROSSE AMIGA-SPIELE-MAGAZIN

BRANDNEU!
Virt. Karting Deluxe
Wembley Soccer
Samba Partie
Total Football

THE CHAOS ENGINE 2
Erweitert-Interview mit dem Bitmap-Bros

2 KNAUER AUF DER DUND
WORLD GOLF
Interview mit dem 1. Platz
AMIGA ONLINE
Interview mit dem 1. Platz
Für alle Amigas ab 1 MB!

mit
**AMIGA
GAMES
7/96**

Schweiz sfr 19,80 · Belgien bfr 450,- · Luxemburg Lfr 450,-
Niederlande hfl 23,- · Dänemark dkr 78,- · Österreich ös 145,-
Griechenland DR 3.000 · Spanien Pta 1.700

COMPUTEC
VERLAG

Ausgabe 7/96
DM 19,80

AMIGA

Funk

DIE AMIGA KOMBI

ISSN 0946-6347

Die Tennis Simulation von
Starbyte mit Magazin
für nur DM 19,80!!
Für alle Amigas!

Sollten Sie hier keine Diskette
vorfinden, so wenden Sie sich bitte
an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten
verwenden Sie bitte den Garantie-
Coupon aus dem Heft und schicken
ihn an:

ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Amiga Kombi
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

TIEBREAK

Die ultimative Tenniserfahrung!

Tolle Grafik und eine saubere Präsentation sind nicht
alles bei einer Tennis-Simulation. Tiebreak bietet
mehr! Realität, Nervenkitzel, präzise Steue-
rung, alle Tennistechniken, Welttranglisten-
sowie Privatturniere. Spielen Sie auf
Rasen, Asche oder in der Halle. Wählen Sie
Ihre Schläger und Ihren Partner.
Unterstützt von Grafik und Sound-Effekten
im Fernsehstil bringt Ihnen Tiebreak das
Tennisfieber nach Hause.



TIEBREAK

Ladeanweisung

Schalten Sie Ihren Computer an und legen Sie die Tie Break Diskette in Ihr internes Laufwerk. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

Tennisregeln

Tennis wird als Einzelspiel (einer gegen einen) oder Doppelspiel (zwei gegen zwei) auf einem relativ großen Feld gespielt. Die Spielerparteien versuchen, mit Hilfe von Schlägern einen Ball über ein Netz zu spielen. Ziel dieses Ballwechsels ist es, den Gegner den Regeln entsprechend so auszuspielen, daß er nur fehlerhaft oder gar nicht den Ball zurückschlagen kann.

Der Platz

Das Spielfeld bildet ein Rechteck, das in der Mitte von einem Netz getrennt wird. Die Linien, die das Spielfeld an seinen Schmalseiten begrenzen, heißen Grundlinien. Auf beiden Seiten parallel zum Netz befinden sich die Aufschlag- oder auch T-Linien, die mit den Seitenlinien das Aufschlagfeld bilden. Die äußeren Seitenlinien bilden das Feld zum Doppel. Das Aufschlagfeld wird mittig, senkrecht von einer Linie geteilt. So ergeben sich die Aufschlagfelder für die jeweiligen Seiten.

Hier nun Informationen zu den verschiedenen Untergründen:

Rasen:	Der schnellste Belag.
Hallen-Teppich:	Fast so schnell wie Rasen.
Asche:	Ein mittelschneller Untergrund.
Hartplatz:	Der langsamste Belag.

Spielablauf - Aufschlag

Es gibt beim Tennis immer einen Aufschläger und einen Rückschläger. Der Aufschläger beginnt seinen Aufschlag immer auf der rechten Hälfte von sich aus gesehen. Dabei steht er im vorgeschriebenen Aufschlagraum. Der Rückschläger befindet sich im Rückschlagraum. Der Aufschlag wird immer von der Grundlinie aus geschlagen. Hierbei muß der Ball von dem Aufschläger mit der freien Hand in die Luft geworfen werden und mit dem Schläger geschlagen werden, bevor der Ball den Boden berührt. Im Augenblick der Berührung des Schlägers mit dem Ball gilt der Aufschlag als durchgeführt. Der Ball muß das Netz überfliegen und innerhalb des schräg gegenüberliegenden Aufschlagfeldes aufkommen. Die Linien werden hier mit eingeschlossen.

Aufschlagswiederholung - Second Service

Der Aufschlag wird wiederholt, wenn:

- a) der Ball das Netz berührt, aber sonst richtig fällt
- b) der Ball ins Aus geht
- c) der Aufschlag getätigt wird, bevor der Rückschläger bereit ist
- d) der Aufschlag nicht regelgemäß ausgeführt wird
- e) der Ball vor dem Aufticken einen Gegenstand der ständigen Einrichtungen berührt.

Wird der zweite Aufschlag wieder verschlagen, gibt es einen Punkt für den Rückschläger.

Wechsel der Aufschlagseite

Der Aufschläger beginnt in jedem Spiel rechts von der Mitte seines Spielfeldes und wechselt bei jedem Punkt die Seite. Er schlägt also abwechselnd von rechts und links ins diagonal gegenüberliegende Aufschlagfeld auf.

Nach jedem Spiel eines Matches wechselt das Aufschlagrecht. Der Aufschläger wird jetzt zum Rückschläger und der Rückschläger zum Aufschläger (und umgekehrt). Bei jedem ungeraden Spielstand innerhalb des jeweiligen Satzes tauschen die Spieler die Platzhälften.

Ballwechsel

Nach dem Aufschlag beginnt mit dem ersten Rückschlag (Return) das Spiel. Der Ball darf nur einmal aufspringen. Er kann aber auch aus der Luft geschlagen werden. Er darf das Netz berühren und zählt dann auch als gültig (außer bei dem Aufschlag), wenn er den Körper des Gegners berührt oder dieser den Ball auch außerhalb des Feldes aus der Luft (ohne Bodenberührung des Balles) annimmt. Er ist dann ungültig, wenn er außerhalb des Feldes, also hinter den Linien, aufspringt.

Punktverlust beim Ballwechsel

Punktverlust wird angerechnet, wenn:

- der Aufschlag des Gegners aus der Luft genommen wird
- wenn der Ball den Boden unmittelbar nacheinander zweimal berührt
- wenn der Ball so zurückgeschlagen wird, daß dieser den Boden oder einen Gegenstand der ständigen Einrichtung außerhalb des Feldes trifft.

Zählweise

Gezählt wird in 4 Schritten bis zum Spielgewinn!

15 - 30 - 40 - Punkt

Das Wort „**DEUCE**“ bezeichnet den Punktgleichstand im Spiel (40:40). Das Wort „**LOVE**“ bedeutet, daß ein Spieler noch keinen Punkt gemacht hat.

- nach dem 1. Punkt: 15
- nach dem 2. Punkt: 30
- nach dem 3. Punkt: 40
- nach dem 4. Punkt: Spiel

Wenn beide Spieler 3 Punkte haben, aber Einstand besteht, wird der nächste Punkt als „**VORTEIL**“ oder „**ADVANTAGE**“ bezeichnet. Das Spiel muß nun so lange weitergespielt werden, bis ein Spieler zwei hintereinander folgende Punkte bei „**EINSTAND**“ gewinnt. Erst dann hat er das Spiel gewonnen.

Ein Spieler, der zuerst 6 Spiele gewinnt, (mit 2 Spielen Vorsprung, z. B. 6:4; 7:5) hat einen Satz gewonnen. Der Spieler, der zuerst die vereinbarten Gewinnsätze gewinnt, hat das Match gewonnen.

Tie-break

Der Tie-break wird angewendet, wenn es in einem Satz zu dem Spielstand 6:6 kommt. Der Aufschläger schlägt hierbei zuerst von rechts auf. Dann wechselt das Aufschlagrecht, und der Gegner schlägt den nächsten Ball von links auf. Danach von rechts und dann wechselt das Aufschlagrecht wieder. Nach jeweils sechs Punkten werden die Seiten gewechselt. Der Spieler, der zuerst sieben Punkte erreicht, gewinnt den Satz.

Doppelspiel

Beim Doppel gelten zusätzlich die äußeren Linien des Feldes. Die Mannschaften wechseln die Aufschläge personenweise, d. h.

Mannschaft 1: Spieler: A, B

Mannschaft 2: Spieler: C, D

1. Spiel - Aufschlag Spieler A (1)

2. Spiel - Aufschlag Spieler C (2)

3. Spiel - Aufschlag Spieler B (1)

4. Spiel - Aufschlag Spieler D (2) usw.

DAS SPIEL

Nach Erscheinen des Titelbildes lädt der Computer einen kleinen Moment nach. Dann erscheint das Informationsbild, das durch Drücken des linken Joystickknopfes zum Menü führt. Im Menü haben Sie die Wahl zwischen: World Tournament, Tournament, Training.

WORLD TOURNAMENT

Sie nehmen aktiv am Geschehen in der Weltrangliste teil. Alle Spiele tragen zur Veränderung Ihres Ranglistenplatzes bei, da hier der aktuelle Spielstand abgespeichert wird. Durch den Gewinn einzelner Spiele sammeln Sie Punkte für die Rangliste. Ihr Punktestand ist auf der Rangliste ablesbar.

Load Team/New Team: Falls Sie schon in der Rangliste gespielt haben, können Sie mit „Load Team“ Ihren alten Spielstand zurückholen. Wollen Sie neu in der Rangliste anfangen oder ein neues Team bestimmen, wählen Sie per Joystick „New Team“. Nachdem Sie Ihre Entscheidung getätigt haben, drücken Sie den rechten Joystickknopf.

TOURNAMENT

Dieser Teil erlaubt es, Ihre Turniere unter Freunden zu veranstalten. Hier kämpfen Sie unter sich und gestalten Ihre eigene Rangliste. Alle Spielstände und Turniere sind abspeicherbar, so daß man bei längerer Dauer eines Turniers eine Pause einlegen kann. Laden eines alten Turniers oder Beginn eines neuen.

STEUERN DES SPIELES

Kommen wir nun zum wichtigsten Teil des Spiels. Zunächst einmal sei gesagt, daß Sie den Spieler nicht bewegen müssen, da er sich alleine zum Ball bewegt. In diesem Spiel sind die Joystickrichtungen dafür verwendet worden, um möglichst realistische Schläge wie Top-Spin, Slice, Schmetterball, Volley, Stop und Lob einzuarbeiten. Jeder Schlag ist realistisch berechnet.

Der Aufschlag

Die Richtung des Aufschlages ist nicht zu bestimmen, wohl aber die Länge und der Schnitt.

Joystick nach vorne = Ausholzeit = Länge des Schlages

Joystick vorne, rechts, links = leichter Schnitt

Spiel-Taktik

Zunächst einmal hat man diese Möglichkeit durch eine bestimmte Anzahl von „Trick“-Schlägen.

1. Stop-Ball:

Sie schneiden den Ball so an, daß er beim Aufspringen gebremst und teilweise auch in eine andere Richtung gelenkt werden kann.

2. Top-Spin:

Sie schneiden den Ball so an, daß er beim Aufspringen beschleunigt wird.

3. Lob:

Mit diesem Schlag können Sie Ihren Gegner überspielen, d. h. Sie spielen den Ball so hoch, daß Ihr Gegner nicht mehr oder schlechter herankommt. Dieser Schlag wird meistens dann angewendet, wenn der Gegner am Netz steht oder im vorderen Bereich gerade ungünstig platziert ist.

4. Schmetterball:

Wie der Name schon sagt, ist der Schmetterball ein kraftvoll aus der Luft gespielter Ball.

Der Netzangriff:

Sie können durch plötzliches Nach-vorn-gehen den Gegner überraschen, da Sie so den ankommenden Ball direkt aus der Luft nehmen können. Das bringt Sie in die Lage, den Ball schnell zu verkürzen und enger an die Seitenlinien zu spielen.

Passierschlag:

Mit dem Passierschlag erwischen Sie den Gegner praktisch auf dem falschen Fuß, d. h. Sie erwischen ihn in der falschen Schlagposition und spielen so an ihm vorbei.

Anmerkung zum Doppel

Doppel ist ein Spiel, das eigentlich noch mehr Übersicht verlangt, da es schneller ist und es hierbei viel leichter zu Mißverständnissen bei der Spiel- und Laufstrategie kommen kann.

Tastaturbelegung:

P - pausiert das Spiel.

Q - beendet das Spiel. Der Ausgang des Spiels wird nach den bis dahin gespielten Leistungen berechnet.

Z - verlangsamt die Geschwindigkeit des Spiels.

Bitte
ausreichend
frankieren!

ASTAT MEDIA GmbH

– Reklamationen Computec Verlag –

Am Steinacher Kreuz 22

90 427 Nürnberg

Garantie AMIGA Games Kombi 7/96

Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon und eine kurze Fehlerbeschreibung!

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Unglaublich: Spiele & Anwender ab 1,50 DM

Die besten Neuerscheinungen mit 100% Qualität zu einem echten Taschengeldpreis

1,50



Sommerspiele Brandneue Olympische Sommerspiele mit Turmspringen, Sportschießen im Übungsraum, Sprinten und Fahrradfahren. Ein wirklich gelungenes neues Sportspiel für jedermann. **Nr. 200**

5,00



Commodore-Amiga The Game Retten Sie den Amiga vor seinem endgültigen Untergang. Kämpfen Sie gegen den Atari. Wir wollen alle, daß die Amiga-Produktion noch weiter gesteigert wird. **Nr. 217**

5,00



Titanic Bereiten Sie die Bergung des Schiffs vor. Betreten Sie durch das Loch an der Seite das Schiff. Feine 3D-Echtzeitgrafik. Erkunden Sie alle Decks und Schätze. Ein Top-Adventure. **Nr. 218**

1,50



World Address Die wohl beste und komfortabelste Adress-Verwaltung für den Amiga. Über 42 Pull-Down-Menüs und Iconsteuerung. Deutsche Online-Hilfe und Bilder-Einbau-Funktion. **Nr. 201**

5,00



Balder's Grove Ein interessanter Boulder Dash Clone, der viele Abenteuer und Gefahren bietet. Schlangen, Hexen und Grabsteine bilden böse Gefahren. 40 tolle Level. Mit Leveleditor. Ab OS2.0 **Nr. 219**

5,00



Mov'em Ein Roboter räumt auf. Doch so einfach ist das gar nicht. Ein Spiel mit einer Prise Weltraum, High Tech und Knobelspaß. Wirklich prima Grafik. Mit Level-Editor. Top-Preis. **Nr. 220**

5,00



Die Schlagzeile Ein völlig blödsinniges Spiel. Da haben die Redakteure doch etwas durcheinander geworfen. Jeden Tag neue Schlagzeile. Ein humorvolles Spiel ab 6 Jahre geeignet. **Nr. 221**

9,90



Pioneers Erleben Sie das Leben in ferner Zukunft. 1-4 Spieler regieren, planen, handeln und kämpfen. Sehr viele traumhafte Grafiken, tolle Soundeffekte. Ein unglaubliches Spiel. **3 Disks Nr. 307**

9,90



MONACO Sie sind live beim Start in Monaco dabei. Eines der schnellsten Autorennen. Normal/Arcade-Game-Modus. Sie müssen auch auf Unfälle achten und auch mal eine Vollbremsung in Kauf nehmen. **Nr. 308**

19,00



Star Trek Set Verschiedene Spiele. Steuern Sie Raumschiff Enterprise durch die Weiten des Universums. Tolle TV-Grafik und echte Videofilm-Ausschnitte. 5 Disketten-Set **Nr. 342**



Mallander Computer GmbH

**Bärendorfstr. 24 B
46395 Bocholt**

Tel: 02871 / 18 67 27

Fax: 02871 / 1866 260

Kostenlosen Katalog anfordern
Spiele-Abo Möglichkeit

Händleranfragen willkommen

Mindestbestellwert: 10,- DM

* Höchste Aktualität
* Alles Vollversionen
* Lauffähig auf allen Amigas
ab 1 MB Ram, soweit nicht
gesondert angegeben.
* Unschlagbares
Preis / Leistungs-Verhältnis
Versandkosten:
Bar-Vorkasse: 2,- DM
Scheck-Vorkasse: 6,- DM
Nachnahme: 10,- DM
Ausland NUR Vorkasse:
Bar: 2,- DM Scheck: 6,- DM

Jedes Spiel nur 5,- DM

210 Frühlingspiele Mal etwas ganz neues: Olympische Spiele im Frühling mit Schwimmen, Schießen, Gymnastik und Bogenschießen.
211 The Aliens are coming at 11.11.1995 Sie kommen von Oben und Sie müssen blitzschnell reagieren, was der Laser hält.
212 Cluedo Endlich gibt es das bekannte Spiel als Computerumsetzung.
213 Cybernetix '95 Das absolute Ballgame im Space. Sauberes Scrolling, Felsensprengung, feindliche Raumschiffe. Ein Ballerhit!
214 Gefahr Boulder Ein art Boulder Dash, in dem man schneller erledigt ist, als man es sich je erhoffen würde. Knifflig & Schnell.
215 Kampf im All Eines der actionreichsten Super-Ballerspiele. Ballern Sie ganze Raumschiff-Flotten ab und sammeln Sie Extras.
216 Operation Meteor Sie bewegen sich völlig frei in einer 3D-Welt. Warum liegt mitten im Garten eine Laserpistole? Warum befindet sich im Keller der Zugang zu einer neuen Welt?

Jedes Spiel nur 5,- DM - wenn nicht anders angegeben -

- 224 International Cricket II** Ein wunderbares Spiel direkt aus den USA eingeflogen. Sportfans müssen dieses Spiel haben. **5,90**
- 202 Star Warrior** Ein galaktisches Kampfspiel für 2 Spieler. Erobern Sie alle gegnerische Planeten. Der wahre Preis: **1,50**
- 225 Schiffe versenken** 1-4 Spieler, 9 Schiffe und U-Boote. Gute grafische Darstellung. Vernünftige Computerumsetzung. **5,90**
- 226 Master Blaster** Zeitbombe zünden, abhauen, und durch die gesprengte Mauer durch, Extras sammeln ... und weiter ... **5,90**
- 203 Brain Shave** Buntes Steinchen sucht Vermittler, der ihn zu seinesgleichen schiebt. Doch die Gravitation kommt... **1,50**
- 227 40 Thieves** Ein ganz neues Solitärkartenspiel, bei dem 2 volle Sätze Karten in richtiger Reihenfolge gestapelt werden. **5,90**
- 228 Rock Slide** Ein harter Test für das Reaktionsvermögen. Ein abgewandelter Mix zwischen Tetris und 4 Gewinn. **9,90**
- 309 Cyber Man** Raketenantrieb auf den Rücken geschaltet ... und los geht's. Sagenhaftes Actionspiel mit Real-Effekt. **9,90**
- 310 Karate Champ** Tolles Karatespiel mit sinnlicher fernöstlicher Musik, tollen Kampfschreien und Haifischen. **9,90**
- 232 Blinden Simulator** Es gibt schon verrückte Spielideen. Bei diesem Spiel brauchen Sie eher Ihr Gehör als Ihre Augen. **9,90**
- 233 Amiga Mühle** Albekanntes Spiel für den Amiga als tolle Computerumsetzung. **9,90**
- 234 Kreuzwort Plus** 90 ganz neue Kreuzwörter mit weit über 4000 verschiedenen Fragen. **9,90**
- 235 Verzweifelter Kampf** Jagen Sie Ihren letzten Gleiter durch den Dschungel der Wildnis. Doch es kommen Probleme auf. **9,90**
- 311 Duell im All** Im Jahre 4093 müssen Sie in 25 verschiedenen Weltraumlandschaften gegeneinander antreten. 2 Disks **9,90**
- 312 Batman** Er ist wieder da. Batman kämpft sich fliegend über die Stadt und wird von allen Seiten angegriffen. **9,90**
- 236 Poing III** Es kommen sehr, sehr viele neue Levels auf Sie zu. Tolles Break-Out. Schläger, Ball, Mauer und Geschick. **9,90**
- 237 Space Tris** Ne, ne, kein Tetris-Spiel. Kluges Anordnen von saftigen Kugeln ist hier angesagt. Aber die Muster einhalten! **9,90**
- 310 Kombat+** Interessantes Panzerspiel mit Sandwällen, versteckten Mauern und Gräben. **9,90**
- 313 Godzilla** Angriffe von allen Seiten muß Godzilla aushalten. **9,90**
- 343 Finde den Mörder** Klären Sie dieses Verbrechen auf. **3 Disketten** mit vielen Fotos. **19,00**
- 239 Meltdown** 1-4 Spieler streiten sich um die besten Plätze für Ihre Atome. Wenn 3 Atome, dann Peng und Nachbar weg. **9,90**
- 240 Dark Castle** Deutsches Adventure: Befreien Sie Ihre Geliebte aus dem dunklen Verlies des düsteren Gemäuers. **9,90**
- 314 Commando Raid** Hubschrauberflug unter der Erde wie bei Fort Apocalypse (C64). Laserwände / Benzintanks. **9,90**
- 241 Meister Schach '95** Das wohl beste Amiga-Schach. Mit Lernmodus, versch. Spielmodi und vielen Sonderfunktionen. **9,90**
- 317 Hyper Drive** 1 oder 2 Spieler sausen mit einem Höllentempo durch verzwickte Labyrinth. Nur nirgends anecken. **9,90**
- 344 Bertie, Electrek, BombClear, Deathbringers** 4er-Spielepack: Baller-Action, Knobelspaß, Schaltkreise regeln... **19,00**
- 242 Cave Runner II** Graben Sie die Schätze aus der Erde aus. Doch achten Sie auf einstürzende Felsen und Ungeziefer. **9,90**
- 243 Puzzle** 10 wirklich wunderschöne Bilder werden völlig zerhackt. Puzzeln Sie die Bilder wieder zusammen. **9,90**
- 316 King Kong** Der Riese kämpft sich leidvoll durch die kleinen Straßen der Menschheit. Tolle Grafik & echte Sounds. **9,90**
- 244 Fang Ihn** Lustiges Spiel in einem Labyrinth, daß man direkt durch Drehtüren für den Verfolger ändern kann. **9,90**
- 245 Mini Gräber** Graben Sie mit möglichst kurzem Weg alle Edelsteine aus, ohne auf die ekligen Spinnen zu treten. **9,90**
- 246 Amiga Scrabble '95** Mit gesprochener Kommentierung, 2-4 Spieler-Modus. Testen Sie Ihr Wort-Kombinations-Vermögen. **9,90**
- 317 Ghost Ship** Im letzten Funkspruch meldete die Besatzung ein Ufo und seltsame Kräfte. 3D-Echtzeitgrafik-Adventure **9,90**
- 248 Glückspuzzle** Ausgesprochen gutes und lustiges Verschiebepuzzle besonders für Kinder geeignet. **2 Disks** **9,90**
- 247 Backgammon Deluxe** Äußerst luxuriöses Spiel für hohe Ansprüche. Tolle Umsetzung mit wahren Moment-Fotos. **9,90**
- 319 Teddy Fische** Plattformspiel unter und über Wasser mit Fischen und Teddys als Feinde. Lustig für Kinder ab 4. **9,90**
- 320 Der Wandelmann** Bauen Sie aus verschiedenen Körperteilen vorgegebene lustige Figuren nach. Spaß-Garantie für Kinder. **9,90**
- 321 Space Battle** 3D-Ballerorgie für 1-2 Spieler. Schnelle 3D-Grafik im Weltall mit tollen Soundeffekten. Lohnenswert! **9,90**
- 248 Reflection** 2 Spieler müssen durch Ihre Schläger den Ball immer im super 3D-Spielfeld halten. Reaktionsspiel. **9,90**
- 249 Dschungel Live** Überlebenskampf im Urwald. Übergroße Gorillas greifen an. Aber Sie haben ja eine Flinte mit dabei. **9,90**
- 322 Der Rasenmäher Mann** Die absolut brutale Gartenvernichtung. Lustig; gesprochene lustige Kommentare... **9,90**
- 250 Pipilini** Ein bau-gegen-die-zeit Spiel. Aus 15 verschiedenen Rohrteilen eine Wasserleitung bauen. Mit Editor. **9,90**
- 251 Slickball II** Ein futuristisches Ballspiel als Kombination zwischen Breakout und Flipper. Lustige Geräusche und Anims. **9,90**
- 252 Big Willi** Allerlustigstes Jumpi-Runni-Spiel mit bunter Kindergartengrafik. Lustige Tiere als Feinde. **9,90**
- 323 Nano Fly** Microtechnologie ist Out! Nanotechnologie ist die Zukunft. Die Nano-Fliege wird in ein System zum Zerstören von virenverseuchten Disketten eingeschleust. Allerlei tricksige Hindernisse können mit Wurfbomben abgewehrt werden. **9,90**
- 253 Great Gold Raid** Die jagd nach Goldstücken. Unsichere Insekten stören jedoch. Doch Sie können sich verstecken. **9,90**
- 324 Puc Man** Tolle Soundeffekte, viele Welten wie Dinowelt..., Spielfelder viele Bildschirme groß, weiches Scrolling... **9,90**

Wahnsinns Anwendersoftware

- 300 Backup Set** 2 sichere Programme, um die Daten Ihrer Festplatte zu sichern. HD-Disks & Datenkompression. **9,90 DM**
- 340 A500 Emulator / Relokick 1.3** Es ist so weit. Millionen User haben gewartet. Mit Relokick 1.3 können Sie softwaremäßig einen A600, A1200, A4000 in einen A500 umwandeln. So läuft fast alle ältere Software auf Ihrem Computer. Incl. Degradier, Fake Mem, Kick 1.4 für weitere Möglichkeiten. **19,00 DM**
- 301 Bildschirmschoner** Die besten Schoner wie Super Dark (über 50 Effekte) oder Blitz Blank, dem Alleskönner. **9,90 DM**
- 302 Textset Pro** Der Preiswahnsinn. Textverarbeitung mit über 80 Pull-Down-Menüs plus 300 fertige Musterbriefe. **9,90 DM**
- 303 PC-Emulator-Pack** Verschiedene Emulatoren und Konverter machen den Amiga zum PC! 2 Disketten! Top! **9,90 DM**
- 360 MS-Dos-Programme** Riesen Paket von PC-Programmen für den PC-Emulator-Pack. Spiele & Anwender aller Art. **29,00 DM**
- 304 Speedup Set** Sie erhalten ein breites Feld an Programmen, die Ihre Festplatte / Laufwerk um ein Vielfaches beschleunigen. Beachten Sie bei Festplattenbeschleuniger folgendes: Erst Preise vergleichen, dann kaufen... Ab Kick 2.0 **3 Disketten** **9,90 DM**
- 361 Workbench-Tools** Wahnsinnssoftware für die Workbench: Magic WB, Magic Menü, Tool Manager, WB Action, Icons, Browser II und zahlreiche weitere Programme. Die Workbench-Fenster werden ab sofort völlig neu aussehen und Sie können z.B. Dateien per Maus klicken kopieren und bearbeiten. Sie erhalten sagenhafte **8 randvolle Disketten** für nur 29,00 DM! Ein unschlagbares Preis-Leistungs-Verhältnis!!! Der Komplettpreis: **29,00 DM**
- 341 Astronomie Set** Die Riesensammlung rund ums Weltall, Planeten und Raumfahrt. Beispielprogramme: Das Solarsystem, Weltatlas, Gravity, Star Chart, Moon Tool, Planetarium, Orbit, Planeten des Universums, Weltenbauer und zahlreiche weitere Programme. Ein wirklich faszinierendes Programmpaket, daß alle Menschen interessieren sollte. **5 Disketten...** **19,00 DM**
- 305 Englisch komplett** Ein Programmpaket, mit dem Sie sowohl die englische Sprache durch diverse Lern- und Vokabelprogramme erlernen können als auch englische Wörter, Sätze und Texte in die deutsch Sprache übersetzen können. Beispielsweise: Lesson One, Vokabel Pauker, Vokabel Professional, Englisch Genie, Wörterbuch, und so weiter... **3 Disketten** **9,90 DM**
- 222 Professional File System** Vergessen Sie Ihr altes Amiga-File-System und installieren Sie das Professional File System. Dann können Programme bis zu 20 mal schneller geladen werden. Auch werden sämtliche Diskettenzugriffe wesentlich beschleunigt. Das ganze System gibt es zum absoluten Schlagpreis von **5,00 DM**
- 306 Das Platzwunder** Dieses Programm erlaubt eine ganz neuartige Formatierung von Datenträgern. Ab sofort können Sie auf normale DD-Disketten über 100 KB mehr Daten und auf HD-Disketten über 500 KB mehr Daten Schreiben. Aus 880K wird 984K und aus 1,44 MB wird 1,86 MB. Ab Kickstart 2.0 **9,90 DM**
- 223 Assembler Kurs** Ein äußerst ausführlicher Kurs, der sauber in verschiedenen Kurse eingeteilt ist. Werden Sie innerhalb von 3 Monaten zum professionellen Programmierer. **5,00 DM**



AROUND THE WORLD

Willkommen mitten im Sommerloch! Präsentiert sich dem gewöhnlichen Spielredakteur während dieser Jahreszeit normalerweise eine ausgedehnte Informationsflaute, beugten wir dem Materialengpaß vor und gingen auf Reisen!

Gleich zwei verschiedene, hochinteressante Reportagen brachten unsere Redakteure von ihrer Dienstreise zurück! Zum einen können wir Euch einen exklusiven Bericht zu The Chaos Engine 2 präsentieren, der mit einem Interview mit den legendären Bitmap Bros. glänzen kann. Sie begründen, wieso der Amiga als Action-Maschine nach wie vor dem PC eine Nasenlänge voraus ist. Aus dem sommerlichen Italien erreichte uns eine weitere Exklusiv-Reportage, die vor allem Rennspielfans aufhorchen lassen mußte. Top-Programmierer Fabio Bizzetti stand uns Rede und Antwort und verriet, welche Pläne er in Zukunft hat.

Der Reisedrang endete aber nicht in Italien, selbst bis nach Los Angeles drangen unsere Spiele-Experten vor. Auf der E3, immerhin der weltgrößten Messe für

Video- und Computerspiele, gab es aber rein gar nichts, was den Amiga-User erfreuen könnte. Sega, Nintendo, Sony und die PC-Welt dominierten das Messegesehen, einen getürkten Messebericht mit Pseudo-News wollen wir Euch nicht antun.

Anfang Juni stand schließlich die letzte Reise an. Ein Besuch bei U.S.Gold und Core Design brachte zwar allerhand Neuigkeiten für Konsolenfans zutage, für die Amiga-Maschinen ist derzeit aber leider gar nichts in der Mache.

Amiga-User müssen deswegen aber noch lange nicht Trübsal blasen, denn VIScorp, der künftige Eigentümer von Amiga Technologies, zeigt sich außerordentlich aktiv und hat bereits Kontakt mit den Softwarepublishern aufgenommen, welche für die kommende Amiga-Generation zurückgewonnen werden sollen. Der Amiga Walker wird zwar definitiv nicht mehr dieses Jahr erscheinen, allerdings vergibt VIScorp Lizenzen für die gesamte Amiga-Reihe, wer also beispielsweise einen Amiga 1200 mit schnellerem Prozessor fertigen will, braucht sich nur mit VIScorp über einen Lizenzierung zu einigen.

Abschließend noch ein paar Worte zur vorliegenden Ausgabe. Die Tests zu Sensible World of Soccer Euro '96, Total Football, Samba Partie und Wembley Int. Soccer kommen gerade noch rechtzeitig zum Endspiel der Fußball-EM, zeitlose Unterhaltung bieten die Film-Simulation Der Produzent und das Geschicklichkeitsspiel Humans 3: Evolution. Viel Spaß!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

COVERDISK

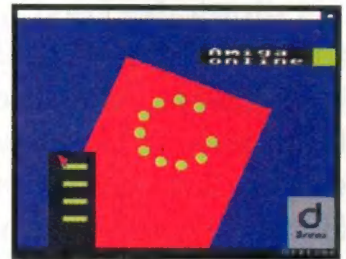
World Golf & Amiga Online

Diesen Monat können wir gleich zwei Programme auf der Coverdisk präsentieren. Zum einen haben wir ein exklusives Demo von World Golf mit 9 Löchern für 1 bis 4 Spieler, zum anderen Amiga Online, das allen Amiga-Usern den Weg zu T-Online öffnet.

Weitere Infos auf Seite 72!



Bis zu vier Spieler dürfen in World Golf antreten.



T-Online mit dem Amiga? Amiga Online macht's möglich!

COVER CD-ROM

Mehr Software denn je! 4 Vollversionen, 17 spielbare Demos, 51 PD-Spiele, 4 Anwenderdemos, 100 PD-Utilities, das NoCover-Diskmagazin, Leser-Werke und vieles mehr!

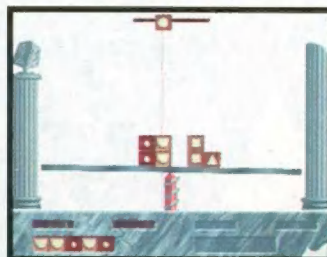
Der komplette Inhalt ab Seite 74!



Reflexity



Amber



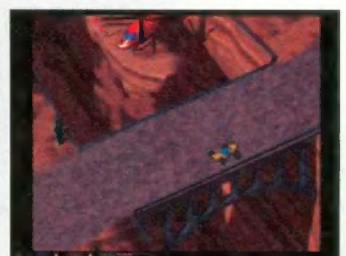
Statix



Cross Check



Empire Soccer



Wheelspin

INHALT

Die Bitmap Bros. gelten nicht umsonst als eines der besten Programmier-teams aller Zeiten. Spiele wie Speedball, Xenon, Cadaver oder Magic Pocket sind noch heute Referenzprodukte. Das meistverkaufte Bitmap Bros.-Spiel, The Chaos Engine, wird nun endlich fortgesetzt, und wir haben die Exklusiv-Reportage dazu!



INHALT 7/96

RUBRIKEN

Impressum	98
Infotorial	3
Inserentenverzeichnis	83
Vorschau 8/96	98

SERVICE

Coverdisk	72
Cover-CD	74
Kleinanzeigen	76

CHARTS

Joysoft-Bestseller	70
Leser-Charts	71

LESERBRIEFE

Helpline	94
Rossi's Mailbox	80

USERBOX

Die aktuellen News	86
DFÜ leicht gemacht!, T. 2	88

SPECIALS

DFÜ LEICHT GEMACHT!	88
Teil 2 des DFÜ-Kurses	

THE CHAOS ENGINE 2	8
Exklusiv-Interview	

VIRTUAL KARTING DELUXE	14
Exklusiv-Interview	

VISCORP PACKT AUS!	6
Bill Bucks Pläne	

LESERUMFRAGE '96	92
Deine Meinung ist gefragt!	

GAMES

A500 & A1200

Der Produzent.....	30
Exile Datadisk.....	34
Friday Night	
Pool.....	33
Humans 3:	
Evolution.....	68
Samba Partie.....	24
The Chaos Engine 2 .	8
Total Football.....	20
Virtual Karting	
Deluxe.....	14
Wembley Int.	
Soccer.....	28
World of Soccer	
Euro '96.....	18

CD-ROM

Humans 3: Evol.	68
The Chaos Engine 2 .	8

BITMAP BROS INTERVIEW



Daß der Amiga im Action-Bereich noch immer neue Maßstäbe setzen kann, wollen die legendären Bitmap Bros. mit der Fortsetzung ihres Action-Klassikers beweisen. Wir trafen uns mit ihnen in London zum Exklusiv-Interview!

8

VIRTUAL KARTING DELUXE



Fabio Bizzetti ist zurück! Wir trafen uns mit dem italienischen Programmierer-Guru zum Exklusiv-Interview und warfen einen Blick auf die Deluxe-Version seines Rennspektakels. Tolle Bilder und heiße Infos warten!

14

SAMBA PARTIE



Jo Seitz und seine Crew wollen unter ihrem Labelnamen Sayonara Software den Klassiker Sensible World of Soccer vom Thron stoßen! Wir unterzogen ihr Meisterwerk dem Härtestest und verglichen es mit der Euro '96-Version von Sensible Soccer.

24

SPIELETIPS

TIPS & TRICKS

Codes.....	246
Charts-Tips.....	253
Expertentips.....	248
Lesertips.....	251
Tips & Tricks ABC.	254

KOMPLETTLÖSUNG

Hillsea Lido.....	226
Total Football.....	232
Time Keepers.....	236
Speris Legacy.....	238
Magic Boy.....	240
World o. Soccer '96 .	244

DER PRODUZENT



Kamera läuft! Nach Hollywood Pictures handelt mit Der Produzent bereits das zweite Programm vom ruhmreichen Filmbusiness. Ob das neue Werk von Silver Style die hochgesteckten Erwartungen erfüllt, kann auch Oliver Preißner verraten.

30

WEMBLEY INT. SOCCER



Neben Samba Partie, Sensible World of Soccer Euro '96 und Total Football stellt sich in dieser Ausgabe mit Wembley Soccer von Audiogenic bereits das vierte Fußballspiel zum Test. Wie schneidet es im Duell mit der Konkurrenz ab?

28

Die Pläne von Bill Buck

VISCORP PACKT AUS!

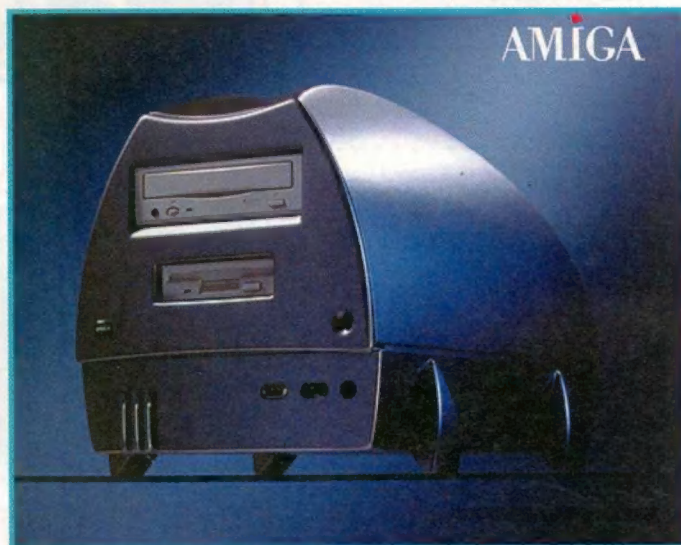
Was hat ViScorp mit dem Amiga vor? Das Rätselraten wurde am 19. Mai '96 in Toulouse beendet, als William 'Bill' Buck vor die Presse trat und wohl alle offenen Fragen beantwortete. Wir sagen Euch, wie die Situation wirklich ist.

Um diesen Bericht nicht allzusehr ausufern lassen, haben wir uns dazu entschlossen, die wichtigsten Zitate der zweieinhalb Seiten umfassende Reden von ViScorp-CEO William 'Bill' Buck abzdrukken. Alles andere war entweder schon bekannt oder kann getrost unter der Rubrik 'Allgemeine Statements' abgelegt werden.

Bill Buck: 'Was wir heute hier vorhaben, ist, Ihnen unsere Strategie offenzulegen..... Laßt uns zuerst über die Amiga-Transaktion reden. Bill Buck und Helmut Jost haben einen Deal gemacht. Er basiert auf Vertrauen, einem Handschlag und wahrscheinlich auf diesem Papier, wenn er durchgeführt wird. Bis jetzt wurde der Deal noch nicht abgeschlossen, wenn er es ist, wird ViScorp der Eigentümer von Amiga Technologies sein. Das zweite, was ich sagen möchte, ist, daß ViScorp der Zukunft des Amigas verpflichtet ist. Wir glauben an den Amiga, weil wir denken, daß dieser Computer eine vernünftige Alternative auf dem Markt ist, und wir sind überzeugt davon, daß der Amiga einen profitablen Geschäftsbereich ermöglicht. Wir glauben, daß dies einige Veränderungen nach sich zieht. Wir müssen die guten Dinge der Vergangenheit verstärken und die Dinge hinter uns lassen, mit denen nicht alle einverstanden waren. Gewiß, wir glauben an das Operating System, und des-

wegen haben wir es auch im Dezember letzten Jahres lizenziert. Es ist unserer Meinung nach das einzige Multimedia- und Multitasking-System überhaupt.

Das zweite, an das wir glauben, sind Sie! Wir glauben an die User-Gemeinschaft. Ohne sie wäre der Amiga nur wie jeder andere Computer. Während der Amiga Show in London baten wir um ihre Ideen, und am Ende waren wir absolut begeistert, wie viele Vorschläge bei uns eintrafen. Was wir festgestellt haben, ist, daß es für den Amiga eine Zukunft gibt, die absolut nicht bezweifelt werden kann. Der erste Schritt, den wir hin zu dieser Gemeinschaft machen, ist, daß wir zuhören. Wir glauben, daß wir dadurch sehr viele wichtige Informationen bekommen. Wir haben eine klare Vision davon, was wir in der Zukunft machen wollen, und wir glauben, daß sich diese Vision erfüllen wird. Lassen Sie mich sagen, daß wir glauben, daß 1997 mehr Amigas als je zuvor verkauft werden. Die meisten davon werden unsere Amigas sein. Es wird nicht passieren, weil es 'Klein-ViScorp' macht, sondern weil große Firmen sich dazu entschließen, diese Technologie zu lizenzieren und sie in ihre Produkte einbauen werden. In den nächsten Wochen wird es von uns eine große Ankündigung geben, die besagt, daß eine große Firma TV-Sets herstellen wird. Ich könnte Ihnen



Das staubsaugerähnliche Design ist zwar innovativ, sorgte aber auch für allerhand Witze im Internet.



Alle, die bei AT behauptet haben, daß der Walker vor Weihnachten kommt, arbeiten nicht mehr bei dieser Firma.

nun sagen, daß es einen Walker vor Weihnachten geben wird. Ich glaube es aber nicht. Vielleicht gibt es eine andere Firma, die sagt: Das ist eine gute Idee! Wir werden auch keinen PowerPC für Weihnachten fertig haben. Wir müssen etwas tun, wir haben die Teile und die Hardware, die das OS ausnutzen kann. Wir müssen es nur den richtigen Leuten zeigen. Alle, die bei AT behauptet haben, daß der Walker vor Weihnachten kommt, arbeiten nicht mehr bei dieser Firma. Also, was tun wir für den Amiga? Im vierten

Quartal wird es ein neues Amiga OS geben. Wir haben mit DEC über den Alpha Chip gesprochen, der auf 300 MHz getaktet ist. Wir glauben, daß dies der richtige Weg ist, um einen Schub zu erzeugen. Ich glaube, daß wir damit arbeiten werden und es Mitte 1997 ein Produkt geben wird. Wir werden aber auch Low-End-Produkte haben. Unsere Produkte sind fertig. Wir glauben auch, daß wir den Amiga 1200 verbessern können." So weit die ambitionierten Pläne von ViScorp.

■ Hans Ippisch

LADEN: 60311 FRANKFURT FAHRGASSE 87
LADEN: 56068 KOBLENZ SCHLOSS STR. 16
LADEN: 53721 SIEGBURG KAISER STR. 16
LADEN: 45127 ESSEN VIEHHOFERSTR. 17

LADEN: 53111 BONN MÜNSTER STR. 11
LADEN: 50676 KÖLN MATTIAS STR. 24
LADEN: 52062 AACHEN BLONDELSTR. 10
LADEN: 40211 D'DORF WEHRHAHN 24

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

AMIGA 500 1200 CD 32

Alien Breed 3D 2 (DA) * 69.90
 Black Viper (DA) 79.90
 Breathless (DA) 69.90
 Caribbean Desaster (KD) 59.90
Chaos Engine 2 (DA) * 69.90 69.90
 Colonization (KD) 79.90
Der Produzent (KD) * 79.90
 Devils Doom (KE) * 79.90
 Evolution-Humans 3 (DA) 54.90
 Exile (DA) 59.90
 Exile Data (DA) * 39.90
 F 1 Pole Position (KD) * 99.90
 Fighting Spirit (DA) * 59.90
 Gloom 2 - CD (KE) * 69.90
 (benötigt 2 MB RAM)
 Gloom Data (KE) * 39.90
 Gloom Deluxe (KE) 59.90
 (benötigt 2MB und Turbokarte)
 Hattrick-Ikarion (KD) * 79.90
 Hillsea Lido (KD/EA) 49.90
 Hugo (KD) * 69.90
Kargon (KD) * 49.90
 Killing Grounds (DA) * 69.90
 Mag!l (KD) 79.90
 Mag!l CD (KD) 89.90
 Nemac 4 (DA) 49.90
 (benötigt 2MB RAM, Kickstart und Turbokarte)
 Odyssey (KE) 49.90
 Pinball Obsession (KE) 59.90
 Pinball Prelude (DA) 69.90
 Primal Rage (DA) 69.90
 Putty Squad (DA) * 89.90
 Roadkill (DA) 69.90
 Samba Partie (KD) * 79.90
 Sensible W.Soccer/Euro 96 (DA) 39.90
 Siamill (DA) 59.90
 Spherical Worlds (KD) 79.90
 Spherical Worlds CD (KD) 79.90
 Speris Legacy (DA) 69.90
 Star Crusader (KD) 59.90
 Super Tennis Champs (KE) 49.90
Total Football (KE) 69.90
 Time Keeper (KD/EA) 49.90
 Time Keeper Data (KD/EA) 19.90
 Valhalla 3 (KE) * 49.90
 Watchtower (DA) 59.90
 Wembley Int. Soccer * 59.90
 Whales Voyage 2 (KD) 79.90
 Wheelspin (KE) 59.90
 Worms (DA) 69.90
 Zeewolf 2 (DA) 59.90

ZUBEHÖR

Competition Pro Star 39.90
 Competition Pro Star Mini 29.90
 Joypad CD 32 Hony Bee 39.90
 Joypad Techno Plus 19.90
 Mouse Techno Plus 29.90
 Portverlängerung 9.90
 Scart Kabel 14.90

Alien Breed 3 D (DA) 69.90
 Banshee (DA) 39.90
Base Jumper (KE) 9.90
Bump'n Burn (DA) 9.90
 Cedric (DA) 79.90
 Clockwise (KE) 29.90
 Dragon Stone (DA) 29.90
Elite 2 (KE) 29.90
 Erben der Erde (KD) 59.90
 Evolution-Humans 3 (DA) 59.90
 Exile (DA) 59.90
 Fears (DA) 79.90
 Fields of Glory (KD) 59.90
 Fire & Ice (DA) 29.90
Gamers Gold
Grandslam (DA) 14.90
 (Bump'n Burn, Nick F.Golf, Jet Strike)
 Gloom (KE) 49.90
 Impossible Mission 2025 (DA) 19.90
 James Pond 2 (DA) 19.90
 James Pond 3 (DA) 29.90
 Lost Vikings (KE) 24.90
Mean Arenas (DA) 19.90
 PGA Euro Tour Golf (DA) 19.90
 Quik + Lösung (DA) 19.90
 Ryders Cup (DA) 29.90
 Speris Legacy (DA) 69.90
 Super Skidmarks (KE) 49.90
 Super Streetfighter 2 (DA) 69.90
 Worms (DA) 69.90
 Zool 1 (DA) 9.90

LÖSUNGEN

Abandoned Places 1+2 (KD) je 13.90
 Ambermoon (KD) 13.90
 Beneath a Steel Sky (KD) 13.90
 Bloodnet (KD) 13.90
 Dreamweb (KD) 13.90
 Dungeon Master 2 (KD) 13.90
 Erben der Erde (KD) 13.90
 Eye of the Beholder 1,3 (KD) je 13.90
 Fears (KD) 19.80
 Flight of Amazone Queen (KD) 13.90
 Gobins 1-3 (KD) 25.00
 Heimdall 1+2 (KD) 13.90
 Indiana Jones 3+4 (KD) je 13.90
 Innocent Until Caught 1+2 (KD) je 13.90
 Ishar 1-3 (KD) je 13.90
 King's Quest 1-6 (KD) 25.00
 Loom (KD) 13.90
 Lucas Arts Classic Adventure (KD) 25.00
 Lure of the Tempress (KD) 13.90
 Might & Magic 3 (KD) 13.90
 Monkey Island 1+2 (KD) 13.90
 Schwarzes Auge 1 (KD) 24.95
 Simon the Sorcerer (KD) 13.90
 Bitte fragen Sie nach unseren täglichen Neuzugängen

SUPER PREIS

AMIGA

nur solange Vorrat reicht
 Airbus A 320 2 (KD) 49.90
 Aladdin - 1200 (DA) 49.90
 Aufschwung Ost (KD) 19.90
 Banshee - 1200 (DA) 29.90
 Behind the Iron Gate (KD) 29.90
 Big Four (KD/DA) 29.90
 (Hannibal, Boxing Manager, Hill Street Blues, Jahangir Kahn Squash)
Blastar (DA) 19.90
 Bloodnet (DA) 19.90
 (ab Amiga 500+)
 Brainman (DA) 29.90
 Bump'n Burn (DA) 29.90
 Civilization (KD) 39.90
 Der Reeder (KD) 59.90
Der Seelenturm 1200 (KD) 39.90
 Dragonstone (KD) 29.90
Dungeon Master 2 (KD) 49.90
 Erben der Erde - 1200 (KD) 49.90
F 1 World
Champion Edition (DA) 29.90
 (von Domark - 1Mb Chip Ram)
 Fears 1200 (KE) 49.90
 Fields of Glory (KD) 29.90
 Fields of Glory 1200 (KD) 29.90
 Flight of Amazone Queen (DA) 39.90
 (benötigt 1.5MB)
Fly Harder (DA) 9.90
 Fußball Total 1200 (KD) 19.90
 Globule (DA) 9.90
 Glücksrad (KD) 3.90
 Great Courts 2 (DA) 19.90
 Hanse-Die Expedition (KD) 49.90
 Help Charity (KE) 49.90
 (Sensible Soccer, Humans, Push Over, Cool Spot, Desert Strike)
 Icehockey Megaarts (DA) 29.90
 Impossible Mission (DA) 19.90
 Impossible Mission - 1200 (DA) 29.90
 Kick Off 3 Euro-1200 (DA) 29.90
Kingdoms of Germany (KD) 19.90
 Marvins Mary-Adventure 1200 (DA) 19.90
 Matthäus Super Soccer (KD) 29.90
 Might & Magic 2 (DA) 19.90
Missiles over Xerion (DA) 9.90
 Oscar 1200 (DA) 19.90
 Out to Lunch 1200 (DA) 19.90
 Oxyd Magnum (DA) 9.90
 Perihelion (DA) 19.90
 Pinball Fantasies (KE) 29.90
 Populous 1 + Data (DA) 19.90
 Populous 2 (DA) 19.90
Prime Mover (DA) 9.90
 Prince of Persia (DA) 19.90

SUPER PREIS

AMIGA

nur solange Vorrat reicht
 Profi Fußball - Der Trainer (DA) 19.90
 Quest for Glory 1 (DA) 19.90
 Quest for Glory 2 (DA) 19.90
 Rally Championship (DA) 14.90
 (ab Amiga 500+)
 Rally Championship 1200 (DA) 19.90
 Rings of Medusa Gold (KD) 29.90
 Riskant (KD) 9.90
 Sensible Golf (DA) 49.90
Shadow of the Beast 1 (KE) 19.90
 Skat Royal (KD) 9.90
 Skeleton Krew 1200 (DA) 29.90
 Space Quest 2 (DA) 19.90
 Space Quest 3 (DA) 19.90
Sports Pack (DA) 9.90
 (Karting Grand Prix, 5th Gear, Windsurf Willy, Hotshot)
Star Trek - 25th - 1200 (KD) 29.90
 Starbyte No. 2 (KD) 19.90
 (Black Gold, Winzer, Space Max)
 Super Skidmarks-inc. 1200 (DA) 49.90
 Super Skidmarks Data (DA) 29.90
 Super Space Invaders (DA) 19.90
 Syndicate (KE) 29.90
The Box Vol. 1 (KD) 29.90
 (Burntime, Whales Voyage, Dynatech)
 Theatre of Death (DA) 19.90
 Theme Park 1200 (KD) 19.90
 Traps & Treasures (DA) 14.90
 Triple Action 1 (DA) 14.90
 (Deuteros, Hammer Boy, Battle Valley)
 Triple Action 3 (DA) 14.90
 (Tiltus the Fox, Targhan, Ghostbusters 2)
 Triple Action 4 (DA) 14.90
 (Blues Brothers, Satan, Maya)
 Triple Fun (KD/DA) 39.90
 (Die Siedler, Terminator 2)
 Tubular Worlds (DA) 9.90
 Turbo Trax (DA) 14.90
 (benötigt 1MB Chip RAM)
US Gold
Compilation (DA) 14.90
 (Chips Challenge, Turbo Outrun, Bionic Commando, E-Motion)
Whizz (DA) 14.90
 (ab Amiga 500+)
 Wonderdog (DA) 14.90
 X-Copy Next Generation (DA) 39.90
 Zool 2 1200 (DA) 9.90

Bitte geben Sie bei der Bestellung von Sonderangeboten einen oder mehrere Ersatzwünsche an, da viele Spiele Restposten sind !!

SATURN z.B.:

Wir führen auch Importe aus Japan + USA
 Grundgerät + Pad 449.00
 DI (KD) 99.90
 FIFA Soccer 96 (KD) 69.90
 Myst (KD) 109.90
 NBA Jam Tournament Ed. (DA) 99.90
 SEGA Int. Victory Goal (DA) 109.90
 SEGA Rally (DA) 109.90
 Virtual Fighter 2 (DA) 109.90
 Virtua Hang On (DA) 109.90
 Virtua Racing (DA) 99.90
 Wing Arms (DA) 99.90

PLAYSTATION

Wir führen auch Importe aus Japan + USA
 Playstation Grundgerät 379.00
 Control Pad 59.90
 Control Pad Wired 39.90
 Sony Lenkrad 179.90
 Memory Card (120 Speicherplätze) 89.90
 Ne GeCon Joystick (DA) 89.90
 Alien Trilogy (KD) 99.90
 Cyberia (DA) * 109.90
 Discworld (KD) 99.90
 Fade to Black (KD) * 89.90
 FIFA Soccer 96 (KD) 69.90
 Formula 1 (KD) * 99.90
 GT Racing-Japan (KE) 139.90
 Krazy Ivan (KD) 89.90
 NBA Live 96 (DA) * 99.90
 Need for Speed (KD) 89.90
 Panzer General (KD) 89.90
 Primal Rage (DA) 89.90
 Ridge Racer 2 (DA) 99.90
 Road Rash-USA (KE) 79.90
 Shellshock (KD) 89.90
 Streetfighter Alpha-USA (KE) 119.90
 Thunderhawk 2 (KD) 99.90
 To Shin Den 2 (DA) * 89.90
 To Shin Den 2-USA (KE) 129.90
 Total NBA (DA) 99.90
 Worms (DA) 99.90
 Wing Commander 3 (KD) 99.90
 X-Com (KD) 89.90

KARTEN

Guard Dag. Isle Booster (KE) 3.90
 Ice Age Booster (KE) 4.40
 Jyhad Booster (KE) 3.00
 Magic Homelands Booster (KE) 2.90
 Magic T.G. 4th Booster (KE) 4.40
 Star Trek Next Gen. Starter (KE) 12.90
 Star Wars Starter (KE) 12.90
(KD) KOMPLETT DEUTSCH (DA) DT. ANLEITUNG (EA) ENGL. ANLEITUNG (KE) KOMPLETT ENGLISCH (*) NOCH NICHT LIEFERBAR VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH

NEUERÖFFNUNG IN ESSEN - NEUERÖFFNUNG IN ESSEN - NEUERÖFFNUNG IN ESSEN

AM SAMSTAG, DEN 6.7.96 - VIEHHOFERSTR. 17

WIR LADEN SIE HERZLICH ZU UNSERER GROSSEN FEIER, MIT VIEL BIER, BRÖTCHEN UND SPIEL, EIN.

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

SPIEL DES MONATS

CHAOS ENGINE 2
 AMIGA 500 und 1200

69.90
 DEUTSCHE ANLEITUNG

TIP DES MONATS

DUNGEON MASTER 2
 AMIGA 1200

49.90
 KOMPLETT DEUTSCH

VERSAND:
 AACHENER STR. 1064
 50856 KÖLN
 TEL: 0221/94 86 100
 FAX: 0221/94 86 12 22

VERSAND:
NACHNAHME: 9 DM
 ab Bestellwert von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI
 UPS: 9 + 6 DM
 VORKASSE: 6 DM
 AUSLAND: 15 DM
 (nur postfrei)

BTX: JOYSOFT#
 MAILBOX:
 ANALOG: 0221/48 87 41
 ISDN: 0221/94 83 303
 INTERNET:
 www.pcgames.de

Joysoft

BLITZ BESTELLUNG Da geht die Post ab...

TITEL	PREIS	
<input type="radio"/> KATALOG	KOSTEN LOS	<input type="radio"/> 500er <input type="radio"/> 1200er <input type="radio"/> CD 32
fast 120 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips		<input type="radio"/> NACHNAHME: 9 DM
		<input type="radio"/> UPS: 6 + 9 DM
		<input type="radio"/> VORKASSE/SCHICK: 6 DM
		<input type="radio"/> AUSLANDSVORKASSE: 15 DM nur gegen Vorkasse, postbar
		<input type="radio"/> TEILLIEFERUNG
		<input type="radio"/> KOMPLETT-LIEFERUNG
		Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM-VERSANDKOSTENFREI
ERSATZWUNSCH		NAME
		STRASSE
		PLZ, ORT
		TELEFON
		A.G.7.96

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

Die Bitmap Bros im Exklusiv-Interview

THE CHAOS ENGINE 2

Die Bitmap Bros gehören nicht nur zu den bekanntesten Amiga-Entwicklern, sie sind wohl auch die sorgfältigsten Programmierer weit und breit. Niemand nimmt sich mehr Zeit und verpaßt mehr Veröffentlichungstermine als die englischen Kultprogrammierer. Wir haben sie in ihrem Domizil im Herzen von London besucht, um mehr über den Nachfolger von Chaos Engine und die Zukunft des Amiga zu erfahren.

Der Amiga-Markt war in letzter Zeit drastischen Veränderungen unterworfen - echte Top-Spiele mußte man mit der Lupe suchen, und nur eine Handvoll wichtiger Software-Firmen unterstützt das Format auch weiterhin. Es ist schwer zu sagen, wo die Gründe für diese Entwicklung liegen - sicher ist allerdings, daß die Amiga-Entwickler geschlafen haben, während der Rest der Industrie zu neuen Ufern aufgebrochen ist. Das klingt vielleicht ein

wenig pessimistisch, aber die Verantwortlichen bei Amiga Technologies steckten nur zu gerne den Kopf in den Sand. Inzwischen wurden neue und leistungsfähigere Konsolen entwickelt, die den Amiga zusammen mit den immer schnelleren und preiswerteren PC-Prozessoren zunehmend in die Enge trieben. Aufgrund der schwindenden Nachfrage haben immer weniger Einzelhändler den Amiga und die dazugehörige Peripherie im Sortiment,





Die größte Neuerung von The Chaos Engine ist der motivierende 2-Spieler-Splitscreen-Modus mit flinkem Scrolling.

und in den verbleibenden Amiga-Shops steigen folglich die Preise. Dies wiederum schreckt potentielle Käufer ab, da der Amiga preislich mit den anderen Systemen einfach nicht mehr konkurrieren kann. Damit schließt sich der Teufelskreis.

Bevor Ihr nun Euer geliebtes System zum Fenster hinauswerft, wollen wir Euch versichern, daß es doch noch Hoffnung gibt. Schließlich hat vor kurzem VISCORP Amiga Technologies übernommen, um dem Amiga neues Leben einzuhauchen und hoffentlich eine Wende zum Besseren herbeizuführen. Darüber hinaus haben wir den Bitmap Brothers einen Besuch abgestattet, um aus erster Hand mitzuerleben, wieviel Spaß man bei der Entwicklung eines völlig neuen Amiga-Spiels haben kann. Die Software-Firma hat bereits einige hochwertige Games für den Amiga auf den Markt

gebracht, z. B. so erfolgreiche Produkte wie Xenon, Speedball und The Chaos Engine. Ihre nächste Veröffentlichung ist zwar dem Namen nach ein Sequel zu Chaos Engine, verfügt aber über eine von Grund auf neu konzipierte Game-Engine. Seit beinahe zwei Jahren werkeln die Jungs nun schon an Chaos Engine 2, und das Programm wurde wirklich einer totalen Runderneuerung unterzogen.

Die Entwickler!

Das Entwicklungsteam ist eine eingeschworene Gruppe von Kerlen, die - zumindest auf den ersten Blick - reibungslos zusammenarbeiten. Sie sind ausnahmslos alte Hasen und halten das Gameplay für den wichtigsten Bestandteil eines Spiels. Wenn sie ein neues Projekt in Angriff nehmen, verbringen sie zunächst einmal viel Zeit damit, die Spieltechniken für das geplante Game festzulegen. Bei den Programmierern, die an Chaos Engine 2 arbeiten, handelt es



Eric Matthews (hinten links) und Steve Kelly (Mitte) standen uns für das Interview zur Verfügung.



Wie gehabt darf man sich vor Beginn des Gefechtes einen der unterschiedlichen Charaktere auswählen.

sich um erfahrene Amiga-Enthusiasten, und zur Zeit experimentieren sie mit der künstlichen Intelligenz und der Game-Engine, die wir demnächst in Chaos Engine 2 bewundern können. All dies wäre auf anderen Formaten nicht in der Weise möglich, denn diese Leute sind in erster Linie Amiga-Freaks mit Leib und Seele.

Wir haben uns einen dieser Leute, nämlich Steve Kelly, vorgenommen, um herauszufinden, wo die Gründe für diese Begeisterung liegen.

AG: Warum habt Ihr beschlossen, Chaos Engine 2 ausgerechnet für den Amiga und nicht für irgend ein anderes Format zu entwickeln?

■ BB: Im Grunde wollten wir viel Zeit auf das Gameplay verwenden - wir kennen den Amiga gut und haben viele Jahre lang mit ihm herumexperimentiert. Das Game, das uns vorschwebte, eignete sich für den Amiga und nicht für den PC, denn es handelt sich in erster Linie um ein Arcade-Game, und dafür ist der PC nun mal nicht ideal. Wir entwickelten also zunächst einmal die Spielidee und überlegten anschließend, welche Plattform sich am besten dafür eignen würde. Und da stand der Amiga an

oberster Stelle. Natürlich waren da noch andere Systeme, wie z. B. der Mega Drive, aber wir sagten: nein, wir machen das Ganze auf dem Amiga, denn diese Maschine kennen wir, und wir sind in der Lage, in relativ kurzer Zeit dafür eine funktionierende Game-Engine auf die Beine zu stellen. So haben wir viel Zeit, uns Gedanken über das Gameplay zu machen.

AG: Wie unterscheidet sich The Chaos Engine 2 vom Original?

■ BB: The Chaos Engine 2 ist ein ganz anderes Spiel - der augenscheinlichste Unterschied liegt darin, daß man im ersten Teil zusammenarbeitete, während im Nachfolger zwei Spieler gegeneinander antreten. Die Intelligenz war in Chaos Engine 1 noch nicht sehr weit entwickelt, es gab ein recht starres System an Regeln darüber, was der Spieler tat und wo er sich gerade befand, während der Computergegner in Chaos Engine 2 sozusagen selbst denken kann. Im Sequel ist die Künstliche Intelligenz sehr weit entwickelt und wirkt sich sogar so weit aus, daß jeder einzelne der vier beteiligten Charaktere einen ureigenen Code hat und in jedem Level über die Grundlagen eines Szenarios informiert wird. Jeder Charak-



Kämpfte man im Vorgänger Seite an Seite gegen die bösen Buben, so tritt man nun gegeneinander an.

ter kennt alle Probleme und weiß, wie man sie unter Berücksichtigung der Aktionen des Gegners am besten löst.

Wie in Chaos Engine 1 gibt es vier Welten, von denen jede aus vier Levels besteht. Jede Welt bietet darüber hinaus noch einen Endgegner, so daß man insgesamt 20 Levels zu bewältigen hat. Das Game läßt sich von einem Spieler gegen den Computer oder von zwei Spielern gegeneinander zocken.

AG: Ähnelt die Game-Engine von Chaos Engine 2 der des Originals, oder habt ihr da was ganz Neues entwickelt?

■ BB: Obwohl es Chaos Engine 2 heißt, ist es eigentlich ein ganz anderes Spiel. Die Engine wurde von Grund auf neu geschrieben, die künstliche Intelligenz aus Chaos Engine 1 flog raus und Mark Vick, der KI-Programmierer, schuf ein völlig neues System, in dem die Intelligenz ganz anders funktioniert: sie ist der aus Chaos Engine 1 um Welten überlegen.

AG: Warum habt ihr beschlossen, Chaos Engine 2 zu realisieren und nicht ein vollkommen neues Spiel?

■ BB: Nun, Chaos Engine hat uns Spaß gemacht, und wir fanden ein paar Aspekte, die verbesserungswürdig waren. Der Hauptgrund liegt darin,

daß jeder seinen Spaß an Chaos Engine hatte und sagte: „Wäre es nicht toll, wenn man auch gegeneinander spielen könnte?“ Zusätzlich haben wir neue Animationen und Interaktion mit den Hintergründen in den Nachfolger eingebaut.

AG: Gibt es in Chaos Engine 2 irgendwelche Features, die ihr aufgrund der technischen Grenzen des Amiga nicht umgesetzt habt?

■ BB: Wir wollten im Single-Screen Mode eine Zoom-Option integrieren - wenn Dein Gegner etwas unternimmt, sollte dies in einem kleinen Fenster für dich sichtbar werden. Wir haben dies letztendlich nicht verwirklicht, weil der Amiga einfach nicht schnell genug dafür war. Außerdem wollten wir Schatten einführen, aber das erwies sich wegen der Art, wie wir unsere Farbpalette aufgebaut hatten, als unmöglich.

AG: In Deutschland wurde der erste Teil für den Mega Drive konvertiert und landete anschließend auf dem Index. Was empfindet ihr dabei?

■ BB: Gut, das habe ich gar nicht so richtig wahrgenommen - ich denke, die Reaktion war wohl ein bißchen übertrieben. Ich weiß nicht, was im deutschen Fernsehen so gesendet wird, aber ich bin sicher, auch dort geht es



Am Ende eines Levels wird abgerechnet. Wer hat den Level gewonnen, welche Boni hat man sich verdient?

gewalttätig zu. Deshalb finde ich es ziemlich dumm, wenn ein Spiel indiziert wird, in dem man Pixeln zuschaut, die auf andere Pixel schießen. In Chaos Engine 2 geht es überhaupt nicht blutig zu, man tötet in dem Spiel keine Charaktere, sie werden lediglich für eine Zeitlang bewußtlos. Vielleicht kommen wir diesmal ja damit durch.

AG: Wie denkt ihr wird die Übernahme von Amiga Technologies durch Viscorp die Zukunft des Amiga positiv beeinflussen?

■ BB: Ich weiß nicht, wie die Sache ausgehen wird. Wir hoffen alle, daß der Escom-Deal mit Amiga Technologies eine Menge Gutes bewirken würde, aber das hat sich als große Enttäuschung erwiesen. Viscorp scheinen voller Enthusiasmus zu sein, und sie haben ein paar wirklich gute Ideen, die sie hoffentlich realisieren können.

Alles entwickelt sich aus guten Plänen, und wir müssen sehen, was genau diese Vorhaben sind. Ich bin sicher, daß die Chancen für einen Erfolg gut stehen, wenn Viscorp ein paar brauchbare Pläne haben.

AG: Habt ihr weiterhin vor, den Amiga zu unterstützen?

■ BB: Wir sind in erster Linie eine führende Spielefirma, eine führende Company in Sachen Spielkonzepte, und wir entwickeln als erstes die Idee zu einem Spiel. Alles hängt davon ab, ob eine solche Idee für den Amiga von Bedeutung ist, und ob der Amiga leistungsfähig genug ist - wir entwickeln für den Amiga, solange es einen Markt für solche Produkte gibt. Wir planen eigentlich nicht im voraus, in welche Richtung wir weitergehen wollen - im Moment haben wir das Projekt Z für den PC und C h a o s

Wir sind in erster Linie eine führende Company in Sachen Spielkonzepte, und wir entwickeln als erstes die Idee zu einem Spiel. Alles hängt davon ab, ob eine solche Idee für den Amiga von Bedeutung ist, und ob der Amiga leistungsfähig genug ist - wir entwickeln für den Amiga, solange es einen Markt für solche Produkte gibt.

Engine 2 für den Amiga kurz vor der Fertigstellung. Danach sehen wir weiter, was wir als nächstes machen.

CD 32 CD's

Alien Breed 3D
Black Viper
Bump'n Burn
Erben der Erde
Elite 2
Fears
Fields of Glory
Gloom
Grandslam Gold Collection
Hugo
Humans
Humans & Evolution
Impossible Mission 2025
Killing Grounds *
Mag!
Pinball Illusion
Roadkill
Sensible Soccer
Soccer Superstars
Sperla's Legacy
Spherical Worlds
Star Crusader
Thomas the Tank Engine
Worms

49.- Nemac 4 AGA
69.- Obsession Pinball
14.- Odyssey
59.- Pinball Illusion AGA
29.- Pinball Mania AGA
89.- Pole Position * AGA
19.- Rallye Championsh. AGA
39.- Ran Trainer
19.- Samoa Pattle *
Sensible W.O.S. Euro 96
Sim City 2000 AGA
49.- SlamTilt
19.- Soccer Stars '96
55.- Anschluss, Premier Manager 3
74.- Kick Off 1, FIFA Soccer
49.- Sperla's Legacy AGA
29.- Spherical Worlds
29.- Star Trek 25th Anni. AGA
49.- Time Keepers
55.- Triple Fun
69.- Die Siedler, T2, + 1 weiteres Spiel
49.- U.F.O.
49.- Virtual Karling AGA
33.- Watchtower
59.- Willi Lembkes Fuß. Man.
Worms
Worms Reinforcements*

Amiga Spiele

Amiga Spiele

Airbus A320 2
Alien Breed 3D AGA
Approach Trainer
Bazooka Sue *
Bling
Bling AGA
Breathless AGA
Chaos Engine 2*
Civilization
Coals AGA
Civilization
Colonization
Crystal Dragon
Der Reeder AGA
Der Reeder ECS
Der Produzent* AGA
Der Seelenturm AGA
Disney's Aladdin
Dragonstone
Dreamweb AGA
Embryo
Erben der Erde AGA
Extreme Racing *
F1 World Championship
Fears AGA
Flight of the A. Queen
Gloom deluxe
Great Courts 2
Hanse AGA oder ECS
Hattrick! *
Hillsea Lido
Hugo
Jaktar - Der Elfenstein
MAG! AGA oder ECS

69.-
59.-
19.-
79.-
72.-
79.-
59.-
55.-
39.-
59.-
39.-
89.-
39.-
49.-
49.-
79.-
29.-
55.-
19.-
29.-
15.-
39.-
59.-
29.-
69.-
59.-
19.-
44.-
69.-
49.-
69.-
49.-
74.-

Preishits 3.5"

4D Sports Driving
Alamint
Behind the Iron Gate
Bub's Bad Day
Buddy Blows AGA
Carrier Command
Captain Planet
Champion of the Raj ECS
Compilation Eins ECS
(Stunt Car Racer, Leaderboard Golf, Italy 1990)
Crystal Dragon
Dominium
Dreamweb
Embryo
Enchanted Lands ECS
Globdude
Great Courts 2
Heimdall 3
Impossible Mission 2025
Lords of Power
The Perfect General
Mehaco
Moonfall ECS
Outrun
Overdrive
Pinball Dreams
Populous 3
Pugsy ECS
Rick Dangerous 1 oder 2 in
Shaq Fu
Shaq Fu AGA
Sierra Soccer
Sim Ant Classics
Sim City Classic
Star Trek 25 Anniversary
The Oath
Theatre of Death

49.- The Box
39.- (Burntime, Labyrinth, Whales Voyage)
39.- Their Finest Hour
59.- Thunderhawk
59.- Top Banana
59.- Two Deer 2
79.- Trex Warrior ECS
33.- Trivial Pursuit
29.- Turbine Train
69.- Whizz
39.- Zurück in die Zukunft 3 ECS

Sehr geehrte Kunden,

Wir führen auch PC Spiele, Sony Playstation, SEGA Saturn und CD-i. Unseren **Gesamtkatalog** erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch. Ihr **CROSS Team**
Händleranfragen erwünscht!

Anwender CD's

AGA Experience Vol.2
Amiga Tools 4
Aminet 11 + Xi-Paint3.12
Aminet 12
Aminet Set 1
Aminet Set 2
Assassins 2 Games
Best of Blanker
Brotkasten CD
C 64 Sensations
Eric Schwarz CD Archive
Gamers Delight 2
Gateway 2
Giga Graphic 4 CDs
Meeting Pearls 3
Network CD V. 2
Personal Suite 6.4
Sci-Fi Sensation
Spielekiste 2 1250 Spiele
Steuerprofil 95
Utilities 2 Doppel CD
Workbench Add On Vol.
Workbench Designer

Zubehör

Blizzard 1230/50
Blizzard SCSI 1230
Blizzard 1260/50
Aktivboxen 300 Watt
Aktivboxen 240 Watt
Aktivboxen 80 Watt
Alfa Data Mouse 400 DPI
Alfa Data Crystal TB
Honeybee Joypad CD32
Joypad Amiga 3 Tasten
Quickshot Turbo 2
Mouse/Joystick Umsch.
Graffiti Videokarte
Externes Laufwerk

Spielesammlung

Help! 39.-

Push Over, Cool Spot, Desert Strike Roadrash, Sensible Soccer, The Humans
Für alle Amiga ab 1 MB RAM!

Alien Breed 3D 3*
Black Viper
Caribbean Pasa.
Chaos Engine 2*
Evolution
Hattrick! *
Hillsea Lido
Hugo *
M.A.G.
Nemac IV
Pole Position*
SlamTilt
Star Crusader
Total Football *
Worms
Zeewolf 2

Star Trek 25th Anniversary

Amiga 1200 komplett deutsch nur **29.-**

Amiga 1200 Surfer 1089,-
Amiga 1200, 260 MB 2.5" HD,
Internet Software, kompl. Software,
100 Funktionen im Internet

Surf Ware 189,-
Internet Software I-Net 256 TCP/IP
AM FTP, Browser WWW Browser

Autoscan 1764 1499,-
(17", 1024 KHz, alle Amiga Mod.)

Autoscan 1538 849,-
(15", 1024 KHz, alle Amiga Mod.)

Ladenverkauf

Die angegebenen Preise sind
Versandpreise und gelten nur
eingeschränkt in unseren
Ladengeschäften

Dortmund Körnebachstr. 95

44143 Dortmund

Tel. 0231 - 5311334

Mo-Fr 11.00 - 18.30

Sa 11.00 - 14.00

Händleranfragen erwünscht

Preise freibleibend, Irrtümer vorbehalten. Es gelten allg. Geschäftsbedingungen, die Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der Escom AG



Im zweiten Teil gibt es nur noch vier verschiedene Personen, die dafür noch detaillierter ausgearbeitet wurden.

AG: Habt Ihr irgendwelche weiteren Spiele für den Amiga in Arbeit?

■ BB: Die beiden Spiele, die wir momentan entwickeln, stehen beide kurz vor der Fertigstellung. Wir warten, bis wir sie vollendet haben und machen uns dann Gedanken über die folgenden Projekte. Es hängt auch davon ab, ob sich Chaos Engine 2 gut verkauft. Wenn es auf dem Markt nicht ankommt, werden wir unsere nächsten Schachzüge neu überdenken.

So ist das Spiel!

Das Game enthält im Gegensatz zu den sechs Charakteren im Original-Chaos Engine

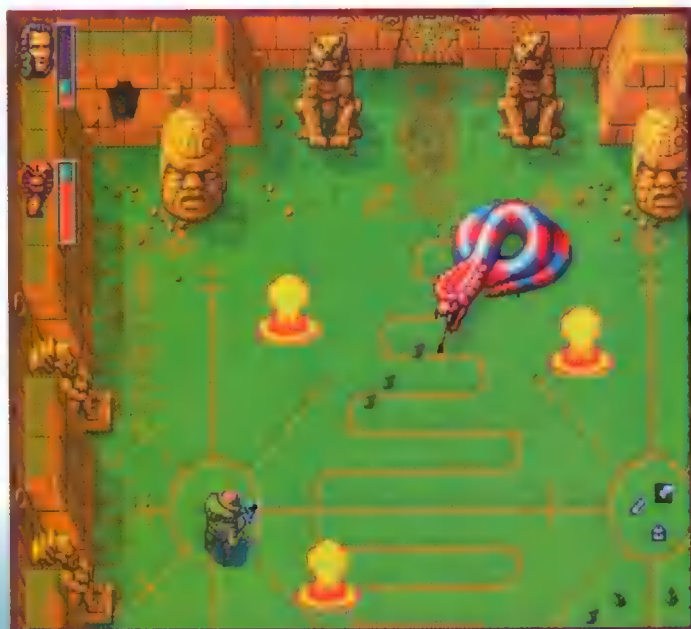
nur vier Figuren. Das gab den Programmierern die Möglichkeit, den einzelnen Charakteren mehr Zeit zu widmen, ihnen mehr individuelle Intelligenz zu verpassen und ihnen für die Animationen mehr Speicher zu gönnen. Für diejenigen unter Euch, die nie den ersten Teil von The Chaos Engine gespielt haben: es handelt sich um ein Shoot 'em Up aus der Vogelperspektive, in dem man verschiedene Szenarien bewältigen, wichtige Items einsammeln und den Gegner besiegen muß. In Bezug auf das Gameplay ist das Spiel recht simpel, aber effektiv, da man bei der Steuerung seines Charakters durch die Levels durchaus Kunstfertigkeit beweisen



Blut oder ähnliches gibt es hier nicht zu sehen. Man kann die Feinde nur vorübergehend außer Gefecht setzen.

muß, wenn man Erfolg haben will. Jeder Charakter verfügt über unterschiedliche Fertigkeiten, die Schußreichweite, die Zahl der mitführbaren Munitionsgürtel und die Widerstandskraft gegen feindliche Treffer umfassen. Das Gameplay selbst ist nicht so einzigartig, gestattet jedoch einen spannenden Wettkampf zwischen zwei menschlichen Spielern oder einem User und dem Computer. Der Level beginnt mit einer Einführung durch den Baron, in der die Missionsparameter ausgegeben werden, die zum Beenden eines Levels nötig sind. In jedem Level gilt es, eine Reihe von Items zu ergattern, bevor Du an den Schlüssel zum Ausgang herankommst und im Spiel fortfahren kannst. Hier beginnt der Spaß, denn Du mußt wirklich alle Items besitzen, um den Schlüssel zu bekommen, aber da gibt es ja noch den zweiten Spieler, der dasselbe Ziel verfolgt. Wenn Du also alle Items beisammen hast, mußt Du wohl oder übel Deinen Gegner suchen und ihn ausschalten. Dann kannst Du ihm seine Ausrüstung abnehmen und den Schlüssel ergattern. Natürlich macht sich auch Dein Gegner auf die Suche nach Dir, und letztlich gewinnt der Schlauiere von beiden das Rennen. Dieses Spiel zieht sich über vier Welten mit jeweils vier Levels hin - natürlich gibt es auch die obligaten Geheimlevels, von denen im ganzen Spiel vier zu finden sind. Chaos Engine

beinhaltet im Zwei-Spieler-Modus auch eine Splitscreen-Option bzw. einen Vollbild-Modus, wenn man gegen den Computer antritt. Die künstliche Intelligenz paßt sich den verschiedenen Gameplay-Standards an und macht jeden Level zu einer echten Herausforderung. Schließlich weiß der Computer, wo sich alle Items befinden und wie man an sie herankommt, aber wenn Du zeigst, daß Dir diese Art von Spiel neu ist, paßt sich der Computergegner an und hält sich zurück. Abgesehen von der verbesserten KI hast Du auch die Möglichkeit, mehr mit der Umgebung zu interagieren als im Original. Du kannst Geschossen ausweichen, indem Du Dich gegen die Wand drückst, und kannst außerdem von höheren Plattformen auf Feinde herabspringen, um sie auszuschalten. Nach beinahe zwei Jahren Entwicklungszeit sieht es also nun so aus, als ob Chaos Engine 2 bereit wäre, aus dem guten Namen und dem Erfolg des Vorgängers Kapital zu schlagen. Chaos Engine 2 wird zuerst in einer Version für den A1200 auf den Markt kommen, und je nachdem wie erfolgreich dieser Release ist, wird kurz darauf möglicherweise eine Version für A500/600 folgen. Das Game ist zwar fast fertig, aber ein genaues Veröffentlichungsdatum steht noch nicht fest. Die Leser der Amiga Games werden jedoch auf dem laufenden gehalten.



Die hochauflösenden Grafiken haben mit dem Stil des Vorgängers nicht mehr allzuviel zu tun.

Micronik® Qualität für AMIGA®

Amiga 1300 infinitiv - Tower



● **infinitiv® 1300 Magic**
 infinitiv® Tower mit eingebautem
 Amiga1200, interface für den
 Anschluß aller gängigen
 Amiga- und PC-Tastaturen*, inklusive Magic-
 Software-Paket, bestehend aus: Wordworth v4.se,
 Organizer v1.1, Datastore v1.1, TurboCalc v3.5,
 Print Manager v1.1, Photogenics v1.2se,
 Personal Paint v6.4, Pinnball, Whizz.

ab 999,-

● **infinitiv® Towergehäuse**
 zum Einbau eines
 A1200 Desktop-
 Computers: **ab 399,-**

* Bei Bestellung bitte angeben! (Tastatur Wahlweise und nicht im Lieferumfang!)

A 1200 Zubehör

- Maus- / Joystick-Adapter elektronisch
Umschaltung erfolgt über linke Maustaste
oder Feuerknopf **29,-**
- Originaltastatur A 1200 **49,-**
- 3-fach Umschaltplatine A-1200 für
ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0 / V.3.1 (Paar) **49,-**
- Kickstart-ROMs V.1.3/V.2.05/V.3.0 **39,-/49,-/99,-**
- V.3.1 für 1200 inklusive Handbüchern **199,-**
- Laufwerk A 1200, intern, 880 KB,
inklusive Einbaumaterial und Einbau-
anleitung in deutsch **69,-**

A 1200 Zubehör

- VGA-Adapter für 1200/4000 von 23 pol.
auf 15 pol. Multi sync. VGA **9,-**
- PC-Tastatur-Interface für A-600/1200,
Installation mit Folienkabel (lötfrei) **99,-**
- A-1200 akkugepufferte Echtzeituhr,
intern **25,-**
- Amiga-Interface für A-1200 Tastaturver-
längerung. Die beiden Interface sind durch ein
5-poliges Spiralkabel verbunden. Montage
erfolgt über Folienkabel (lötfrei). **139,-**
- AT-Bus HDD Kabel - Adapter für A-600/1200
von 2,5 auf 3,5 inkl. Stromkabel **15,-**

Amiga Rechner

- Amiga 1200 MAGIC (Magic Software) **695,-**
- Amiga 1200 MAGIC 170 MB (Magic Software) **995,-**
- Amiga 1200 Monitor 1438 S **595,-**

A1200 Erweiterungen

- A-1200 RAM Karte mit 72pol. SIMM-Sockel,
Coprozessor-Sockel und akkugep. Echtzeituhr **99,-**
- A-1200 RAM Karte mit 4 MB PS2-SIMM Modul,
Coproz.-Sockel und akkugep. Echtzeituhr **Tagespreis!**
- SIMM/PS/2 Module mit 4/8/16 MB **Tagespreis!**
- Blizzard 1230 IV Turboboard, 50MHz o. Copro. **359,-**

Amiga CLASSIC - Tower

- Amiga 500 Classic Tower**
zum Einbau eines A-500 Desktop Computers. Inklusive
Buserweiterungsplatine. Platz für 2x 5.25 und 3x 3.5 Lauf-
werke. Maße ca. 47x40x17 cm (HxTxB) Komplett ohne
Netzteil. **549,-**
- Bus-Erweiterungsplatine (einzeln) **299,-**
- Netzteil für A-500 Mini Tower, 200W/230W
(Anschluß nur in Verbindung mit Bus-Platine) **99,-**
- Amiga 2000 Classic Tower**
zum Einbau eines kompletten A-2000 Computers. Im Gehäuse
für Platz für vier 5.25 und fünf 3.5 - Laufwerke.
Maße ca. 65x19x40 cm (HxTxB) **399,-**
- Amiga 3000 Classic Tower**
zum Einbau eines A-3000 Desktop Computers. Platz für
4x 5.25 und 6x 3.5 Laufwerke. Inklusive Buserweiterungs-
platine. Maße ca. 85x19x40 (HxTxB) **649,-**

- Amiga 4000 Classic Tower**
zum Einbau eines A-4000 Computers. Platz für 6x 5.25 und
5x 3.5 Laufwerke. Inklusive Bus-Erweiterungsplatine.
Maße ca. 65x19x40 (HxTxB) **599,-**
- Netzteil für A-4000 Tower, 230W/250W **139,-/159,-**
- Netzteile**
externes Powernetzteil für Amiga 500 /
600 / 1200, mit Originalsteckvor, ersetzt
das Original-Netzteil und bietet zusätzliche Vorteile:
Spannungsregelschaltkreise für zwei weitere 5.25
bzw. zwei 3.5 Geräte! Das Netzgerät verfügt über einen eingebauten
Lüfter sowie Ein/Aus-Schalter.
Ausgangsleistung 23 A / 5V. **129,-**
- Amiga original-Netzteile**
geeignet für A500, A600, A1200, 3.0A **59,-**

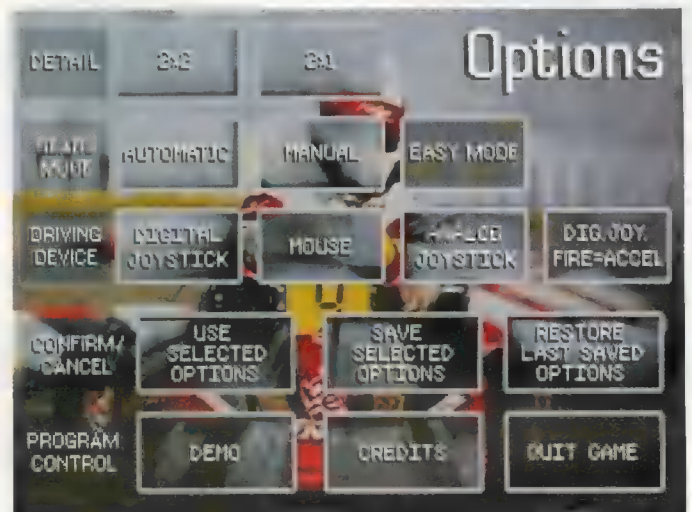
- infinitiv® & Classic-Tower erhalten
Sie bei unseren folgenden Handelspartnern:**
- AMIGA Soft & Hardware**
Streitstraße 25
D - 13587 Berlin
Tel: 030 - 336 30 37
- AMITECH Systems**
Ludwigstraße 2
95028 Hof/Saale
Tel: 09281 - 142 812
- MECOMP Multimedia**
Windmühlen Markt-Straße 164
D - 22041 Hamburg
Tel: 040 - 689 109 - 90
- AMIGA - SHOP 2000**
Wallisellenstraße 318
CH - 8050 Zürich - Oerlikon
Tel: 0041 - 1 - 322 14 14
- KDH Datentechnik**
Südring 65
D - 72160 Horb
Tel: 07451 - 555 110
- BROADLINE Oy**
Vanha Porvoontie 295
FIN - 12600 Vantaa
Tel: 00 358 - 087 47 900

Händleranfragen erwünscht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. I
 AMIGA & Kickstart sind eingetragene Warenzeichen der ESCOM AG.
 Besuchen Sie uns auch in unserem Ladenlokal, wo
 Sie weitere interessante Artikel sowie eine reich-
 haltige Auswahl an Hard & Software finden.
Micronik® Computer Service
 Brückenstraße 2 • 51379 Leverkusen
 Öffnungszeiten: Mo-Fr 9-13 und 14-18, Sa. 10-14. An der A3 Ausf. Opelren

Das Exklusiv-Interview

Virtual Karting Deluxe

Viele Amiga-Besitzer waren angenehm überrascht, als sie sahen, wie innovativ Virtual Karting war. Das Game hat für den Amiga neue Welten erschlossen und machte Gebrauch von einer völlig neuartigen Game-Engine, die Amiga-Entwickler auf neue Ideen brachte, wie man 3D-Grafik gestalten kann. Wir haben für Euch die erste Deluxe-Version unter Lupe genommen.



Das Options-Menü der Deluxe-Version läßt keine Wünsche offen. Analog-Joystick, Automatikschaltung, Mouse, u.v.a.

Virtual Karting setzte neue Maßstäbe, flinke Kritiker sparten aber nicht mit harten Worten.

Das Spiel war natürlich alles andere als perfekt, und der Programmierer Fabio Bizzetti machte sich sofort daran, eine verbesserte Version auszuarbeiten. Wir haben den findigen Italiener besucht und ihn über das Spiel, den Amiga und die Zukunft befragt.

AG: Warum hast Du Dich dafür entschieden, eine Deluxe-Fassung von Virtual Karting zu produzieren, statt die Änderungen in eine komplett neue Version mit dem Titel VK II zu integrieren?

■ FB: Die Extra-Features von Virtual Karting Deluxe sind diejenigen, die im Originalprogramm aufgrund von Zeitdruck nicht integriert werden konnten. Es gab Pläne für ein Virtual Karting II, aber da nun Star-Fighter absolute Priorität hat, wird es

noch eine ganze Weile dauern, bis dieses Projekt reif für eine Veröffentlichung ist (1997). Wir haben beschlossen, Virtual Karting zu einem Budget-Titel zu machen. Trotzdem wollte ich die Arbeit an den Extra-Features abschließen und eine (immer noch preiswerte) verbesserte Version von

Virtual Karting auf den Markt bringen. Virtual Karting Deluxe beinhaltet all diese Features, die das Originalprogramm nicht hat:

- drei neue Tracks mit wesentlich besserer Grafik als die alten drei.
- Option: mit dem Feuerknopf beschleunigen.
- Option: „Easy Mode“. Die Bremsen reagieren schwächer, wenn man von der Straße abgekommen ist, und auf dem Track schlittert man weniger herum.
- Verbessertes Dithering (Interlaced-Maske).
- Bugfix 4000/030.
- das Motorengeräusch klingt jetzt etwas sonorer.
- Objekte wie Palmen säumen jetzt den Track, und am Schluß taucht ein Mann mit einer Flagge auf.





Fabio Bizetti ist einer der talentiertesten Entwickler überhaupt. Demnächst will er mit Virtual Karting neue Maßstäbe setzen.

- Reflexionen im Wasser: einer der Effekte im VR & SF RayTracing-Look. Außerdem werden Objekte, die sich im Wasser spiegeln, jetzt korrekt dargestellt.
- die Möglichkeit, zwischen den Grafik-Detailstufen 2x1 und 2x2 hin- und herzuschalten.
- nur noch ein Kopierschutzcode muß eingegeben werden.

All diese Features (außer den Spiegelungen) sind aktiviert, demnach läuft das Spiel bei 2x1 und allen Objekten selbst auf einem A1200 ohne Erweiterungen flüssig. Bei eingeschalteten Reflexionen sollte man für eine ruckelfreie Darstellung wenigstens über etwas FastRAM verfügen. Die Objekte und der 2x1-Modus verleihen dem Spiel ein „Kurvengefühl“, das die Spielbarkeit für Neulinge steigert, und der Easy Mode macht das Spiel noch mal ein ganzes Stück leichter zu bedienen.

AG: Hast Du Pläne für eine Fortsetzung von Virtual Karting Deluxe, und wenn, wodurch wird sie sich vom jetzigen Spiel unterscheiden?

■ FB: Virtual Karting II würde von einer völlig neuen 3D-Engine Gebrauch machen, nämlich von derjenigen, die auch in StarFighter Verwen-

Hier seht Ihr eine Strecke der Deluxe-Version im Überblick. Dank neuer 3D-Engine ist das Fahrgefühl noch besser.





Leider schafften es die Entwickler nicht, noch vor Redaktionsschluß ein Bild der Fahrsequenz fertigzustellen. Als kleinen Trost gibt es hier das neue Titelbild.

dung findet. Vor Virtual Karting II ist jedoch noch ein anderes Autorennspiel geplant (und bereits in der Entwicklung): Virtual Rally. Die 3D-Engine ist derart innovativ und ausgereift, daß man damit jede beliebige Art von 3D-Spiel (einschließlich solcher Games wie Quake oder F1GP II) entwickeln könnte. Sie erlaubt Rotation um drei Achsen bei sehr hoher Geschwindigkeit und einem hohen Detailgrad - ein originelles Großprojekt, an dem wir gerade noch den letzten Feinschliff anbringen.

AG: Du scheinst sehr viel Vertrauen in den Amiga zu haben. Warum ist das so, und was hat Dich davon abgehalten, zu anderen Systemen überzuwechseln?

■ FB: Da möchte ich hinzufügen, daß mein Vertrauen in den Amiga beinahe durch das Verhalten von Escom erschüttert worden wäre. Jetzt, da ViScorp sich des Amigas angenommen hat, sehe ich für das System endlich wieder einen Hoffnungsschimmer. Ich glaube an die guten Absichten von ViScorp und werde ihnen helfen, wo ich nur kann, denn wir haben beide dieselbe Vision von der Zukunft des Amiga - was man von Escom nicht behaupten kann.

AG: Momentan gibt es sehr wenige neue Spiele für den Amiga. Wie läßt sich dieser Zustand Deiner Meinung nach ändern?

■ FB: Durch die Marketing-Pläne, die ViScorp für die Vereinigten Staaten und Europa ausgearbeitet hat. Außerdem bezieht ViScorp die Programmierer (bis jetzt) sehr stark mit ein - das ist nahezu rührend, wenn man bedenkt, wie Escom mit den Entwicklern umgesprungen ist.

AG: Viele Einzelhändler, Distributoren und bedeutende Software-Firmen scheinen dem Amiga den Rücken zugewandt zu haben. Ist das ein Zeichen der Zeit? Muß der Amiga Platz machen für Neues, oder haben Amiga Technologies einfach den Anschluß verpaßt?

■ FB: Ich denke, Amiga Technologies haben ihr Bestes getan, wenn man bedenkt, daß sie einer PC-Firma angehörten. Die Tatsache, daß Entwickler und Spiele-Firmen sich aus dem Amiga-Markt zurückziehen, ist für mich sehr verständlich. Glücklicherweise sind aber immer noch einige übrig geblieben, die den Amiga unterstützen.

AG: Nun wurde Amiga Technologies schon wieder verkauft, diesmal an ViScorp. Glaubst Du, daß das eine Wende zum Besseren ist?

■ FB: Rein gefühlsmäßig kann man die Neuigkeiten als ebenso beängstigend empfinden wie den Wechsel zu Escom. Aber wenn man die Fakten der Vergangenheit und den Cha-

rakter von ViScorp analysiert, denke ich, daß der Verkauf die einzige und letzte Chance für den Amiga ist - der erste richtige Lichtblick seit Jahren. ViScorp hat von Anfang an zahlreiche ehemalige Amiga-Ingenieure beschäftigt, die maßgeblich zur Entwicklung des Chipsets und des Betriebssystems beigetragen haben. Sie haben beschlossen, das AGA-Chipset und das Amiga-Betriebssystem zu lizenzieren (und anschließend zu kaufen), statt sich PC-Hard- und Software-Lösungen zuzuwenden. Ich denke, eine bessere Garantie kann es für die guten Absichten, die ViScorp mit dem Amiga hat, nicht geben. Einige Leute haben Angst, die High-End-Amigas könnten nicht länger unterstützt werden, aber ich glaube nicht, daß es soweit kommt. In der Tat sehen ViScorp die High-End-Amigas als die beste Entwicklungs-Ressource für ihren breitgefächerten Markt-Support.

AG: Was weißt Du über ViScorp? Glaubst Du, sie nehmen ihr Engagement für den Amiga wirklich ernst?

■ FB: Am Anfang war ich sehr skeptisch, auch noch nach ein paar öffentlichen (sehr vielversprechenden) Erklärungen der ViScorp-Chefs. Jetzt habe ich Kontakt mit ihnen aufgenommen und hatte die Gelegenheit, sie und ihre Pläne für den Amiga näher kennenzulernen. Nun bin ich ziemlich optimistisch und glaube, für den Amiga und dessen Zukunft hätte es keine bessere Lösung geben können.

AG: Escom hat in der Zeit, in der sie Amiga Technologies besaßen, nicht viel erreichen können. Wo liegt Deiner Meinung nach der Grund dafür, und warum glaubst Du, haben sie Amiga Technologies so schnell wieder abgestoßen?

■ FB: Ich denke, die Gründe liegen einerseits darin, daß es sich bei Escom um einen PC-Hersteller handelt, und zum anderen, daß sie finanzielle Verluste hinnehmen mußten (die nichts mit dem Amiga zu tun hatten). Sie verkauften Amiga Technologies an ViScorp, weil diese Firma sich am besten eignete und das größte Interesse am Amiga zeigte. Escom hat den Amiga nie richtig angenommen, sondern es statt dessen vorgezogen, im Namen von Commodore PCs zu produzieren.

Vor Virtual Karting II ist ein anderes Autorennspiel geplant (und bereits in der Entwicklung): Virtual Rally. Die 3D-Engine ist derart innovativ und ausgereift, daß man damit jede beliebige Art von 3D-Spiel (einschließlich solcher Games wie Quake oder F1GP II) entwickeln könnte.

AG: Könntest Du uns etwas über zukünftige Amiga-Projekte verraten, die Du geplant hast?

■ FB: Ich muß gestehen, ich arbeite nicht ausschließlich für den Amiga, aber wenn ViScorp das fertigbringt, was Escom nicht gelang, dann ziehe ich es wieder in Betracht, Projekte nur für den Amiga zu entwickeln. Im Moment arbeite ich an einer revolutionären 3D-Engine, die sich für die verschiedensten 3D-Spiele eignet und die Amiga-Hardware und deren CPU ganz ausreizt. Sie ist derart ausgereift, daß ich lieber ein Demo vorführe, als das Ganze mit Worten zu beschreiben - das Demo ist übrigens bereits in einem sehr fortgeschrittenen Stadium...

AG: Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg weiterhin!

Amiga-Power-Schnellversand

Strategiespiele (alle Amiga)

S01 Fußballmanager (nur A500) für Fußballfans	6,50
Xytronic Weltraum-Handelsspiel	11,50
S03 Imperium Romanum Strategiespiel	6,50
S05 Imperium Strategiespiel um Macht	6,50
S13 Risk Risiko-Computerversion	6,50
Fantasy-Gralkabenteuer	6,50
S21 Zerg! Fantasy-Gralkabenteuer Nr. 2	6,50
S25 Der Energiemanager Energiesparspiel	6,50
S26 Battleforce Kampf der Giganten	6,50
S36 Das Erbe das Umwelt-Abenteuerspiel	6,50
S41 Das Erbe 2 Das schmutzige Erbe!	6,50
S41a Lösung "Erbe 1+2	6,50
S47 Ahol 2.0! Schiffe versenken	6,50
Korn 1.0 Handelsimulation a la Kaiser	6,50
S57 BattleLand Panzerkampfsimulation	6,50
Nukes R'Us Moderne Risiko-Variante!	6,50
Tomcat 7 Disketten umfassender Flugsimulator. <input type="checkbox"/> und Festplatte erforderlich. Diskversion <input type="checkbox"/> dem Amnet	35,00

PDA033

Strategiespiele

Das Paket enthält 6 Programme:
Feidherr, Kaiser 2, Imperium, Hanse 2, Bull Run (US-Bürgerkrieg) und Korn (Handelsimulation im Kaiserstil) DM 25,-

S91 German Trucking Managen Sie eine Lkw-Flotte	10,00
F001 Tom's Imbies Imbiessmanager-Spiel	6,50

Drett-,Gesellschafts-, Kartenspiele (alle Amiga)

S18 Backgammon	6,50
S27 Mensch ärgere ... Breitenspielumsetzung	6,50
S34 Glückesrad 2.0 Bekanntes Quizspiel	6,50
Superkniffel Spannendes Würfelspiel	6,50
S54 Mühle und Dame beliebte Brettspiele	6,50
17 + 4 bekanntes Kartenspiel	6,50
Poker Computerumsetzung des Spiels	6,50
Skat beliebtes Kartenspiel	6,50
Kreuzwort 2.00 Amiga-Kreuzworträtsel	6,50
S72 Monopoli beliebtes Brettspiel	6,50
S73 MahJongg 1.5 Amiga-Version des Klassikers	6,50

Klassiker/ Dauer- brenner (alle Amiga)

S17 Flaschbier Das Werner-Game (Klick 1.3)	6,50
PowerTetris Herabfallende Steine ordnen	6,50
S89 Lemmings in Action Superspiel rund um Lemmings	10,00
StarFlipper Der Flipperautomat im Amiga!	6,50
Actiongames(alle Amiga)	
S90 AntWars Krieg m. bewaffneten Ameisen	10,00
DinoGame Action mit einem Riesendino	6,50

Sportspiele (alle Amiga)

S20 Derby Gallopersimulation!	6,50
S29 Billard Pool, Karambolage, Dreiband	6,50
Bosseln Ostfrisische Nationalsportart. Hier gilt es, eine Holzkugel möglichst weit zu werfen	6,50
S51 Autorennen Meistern Sie den Pacours	6,50
S58 Eishockey Actionreiches Sportspiel!	6,50
S75 SkateTribes Begeben Sie sich auf ein Skateboard und meistern Sie den Pacours am Miami-Beach.	6,50
S77 18 Holes Golf-Spiel-Simulation (2 Disks)	10,00
Wrestling SpitzengrifikAction (2 Disks)	10,00
Lustige Olympiade Joystick-Rubbeln, das Zeug hält	10,00
SkeetShooting Tontaubenschießen. Eine neue Spielidee!	6,50
Hyperball TipKick-ähnliches Sportspiel	6,50
Olympiade der Lemmings Speerwurf, Skateboard, Weitsprung, Rudern, Schwimmen, 100-Meter-Lauf (11 Disks, nicht A1200)	10,00

StarTrek (A500/2000)

S12 StarTrek (2) Enterprise-Spiel (T. Richter)	2 Disks 10,00
S65 StarTrek (2) 2 Disks	

Star-Trek-Pack
bestehend aus S12,65,66
= 7 Disketten DM 30,00

weiteres Spiel (J. Barber) 10,00

S66 StarTrek (3) 3 Disks

dito (von E. Gustafson) 15,00

StarTrek (alle Amiga)

StarTrek-Action Ballern Sie durchs Universum	6,50
S87 AstroTrek N-E-UI Von der Spielidee her ein einfaches Ballerspiel, jedoch in einer genialen StarTrek-Umsetzung und damit ein Muß für jeden Enterprise-Fan!	6,50

Büro (alle Amiga)

A01 Textverarbeitung MS-Text, eine kleine Textverarbeitung mit allen Funktionen für den täglichen Bedarf	6,50
--	------

A04 Buchhaltung 2.0 ideal für kleine Betriebe	6,50
A06 GiroMan 4.10 Kontoverwaltung	6,50
Haushaltsbuch Heimfinanzprogramm	6,50

Endlich da! Steuer 95/96

zur Berechnung der Einkommensteuer 1995 und der Lohnsteuer 1996. Die neue Version von Steuer-soft Eilers jetzt noch günstiger! Nur 25,-

A10 Datal Universaldatal 1. fast alle Zwecke	6,50
Briefkopf & Text-ED Textverarbeitung + Adress	15,00
A29 AnalyCalc Tabellenkalkulation m. Buch	15,00
A36 Kaufmann 1 Rechnung und Kassenbuch	6,50
A40 DataEasy Dateiverwaltung mit Buch	15,00
A42 Super-Textset Textverarbeitung und ca. 300 Musterbriefe für alle Gelegenheiten	15,00

Heimanwendungen (alle Amiga)

A11 Musikdatal (Klick 1.3) verwaltet LP, MC, CD	6,50
A12 Disklabel 4.0 Diskettenlabel-Druckprogramm	6,50
A22 DiskKat 2 Diskettendatenbank	11,50
A28 Access DFÜ-Programm m. Buch.	15,00
A31 Road Route V5.5 Streckenplaner für Deutschland	6,50
A34 Das Geburtstagsblatt Ein tolles Druckprogramm zum Drucken von Geburtstagsblättern, die Sie dann verschenken können!	15,00
A43 CD-Pro CD-Verwaltung (ab Klick 2.0)	6,50
A44 APrintAdressverwaltung und Etikettendruck	6,50
A46 VideoPro sehr gute Videoverwaltung	15,00
A47 Auto Route Streckenplanung tabellarisch und grafisch (ab Klick 2.0)	6,50

H27/Copy/Crack/ Repair-Set

Das ultimative Paket für alle Amiga-Fans! Power-Kopierprogramme und Tools zum Erstellen von Sicherheitskopien bekannter Spiele! Darüberhinaus finden Sie hier eine Vielzahl von Tools zum Checken und Reparieren von Disketten und Festplatten! 20,-

Amiga-Atlas Berechnung der schnellsten und kürzesten Straßenstrecke mit grafischer Auswertung (Klick 2.0)	6,50
A24 PrintStudio Universaldruckhilfsprogramm	6,50

Drucken (alle Amigas)

D01 AmigaFox-DTP PD-Druckprogramm	6,50
SVA01 Hobby-Font-Pack über 100 Amiga-Schriften mit gedrucktem Übersichtsbuch	19,90
D03 UniPrint Druckprogramm für Adressetiketten, Postkarten, Paketzettel, u. a. Versandformulare	6,50
D04 Forms Unlimited Formulare erstellen u. drucken	6,50
PrintACard AddOns für Grußkarten etc.	6,50
D08 AwardMaker 2 Urkundendruckprogramm	6,50
D10 Labelpack deluxe Etikettendruckprogramme	19,00

Das sollten Sie wissen!

- Professioneller Service**
durch einen der führenden Amiga-PD- und Preiswert-Software-Händler
- Schnellversand**
mit Fachverstand
- Sicherheit!**
Alle Programme werden auf Viren geprüft
- Versand per Postdienst**
oder Post-Frachtdienst (je nach Packchengröße)
Nehmen Sie Ihre Sendung bequem zuhause entgegen oder holen Sie bei Ihrer Postfiliale ab, falls Sie nicht zuhause sind.
- Zusätzliche Sicherheit**
Ab 100,00 DM ist Ihr Paket autom. versichert!
- Sicherheitsverpackung**
umweltfreundlich mit RESY-Zeichen

Spezialanwendungen (alle Amigas)

H06 FixDisk Diskettenretter	10,00
Anti-Virus Klick 2.0 + höher Mit gedruckter Anleitung	15,00
Anti-Virus Klick 1.3	15,00

H14 MegaD Super-Directory-Utility. Einfacher Umgang mit Shell/CLI (Anfänger!)	15,00
H15 Imploder Programmpacker mit Buch	15,00
H16 LHA Bekanntester Packer mit Buch	15,00
H25 SuperDark Bildschirmochoner mit Buch	10,00

Emulatoren (alle Amiga)

E01 PC-Emulator-Pack PC-Emulation u. Konverter und Tools	15,00
MS-DOS-Pack Lauffähige Programme für den PC-Emulatorpack (6 Disks)	30,00
E14 Transfer zwischen Amiga+PC	6,50

GRATIS

Info-Power-Pack
Produktinfos + Katalogdiskette + Anti-Virus-Programm (unabhängig von ein einer Bestellung!)

E03 C=64-Pack V3.0 Neueste Version <input type="checkbox"/> Emulatorpacks 190 % aller Programme können jetzt geladen werden. Wohl einmalig <input type="checkbox"/> C=64-Programme gehören zum Lieferumfang! Für alle Amigas	20,00
E09 A500plus-Emulator bringt WB 2.X-Software auf älteren Amigas mit Klick 1.2/1.3 zum Laufen	6,50
E10 Kick-3.0-Emulator Multi-Kickstart-Selector: Sie können zwischen 1.3 und 3.0 wählen (keine AGA-Emulation)	6,50
E11 VC=20-Pack I Emulator und Programme	15,00

Programmieren (alle Amiga)

P01 PCQ-Pascal Pascal-Compiler + Kursus	15,00
C-Compiler C-Compiler, Kurs, Anleitungen	30,00
P03 Basic-Pack Basic-Compiler, Zubehör, Beispiele, Tips & Tricks	15,00
H11 Browser Workbench für Programmierer	15,00

Zahlungsmöglichkeiten:
Nachnahme (Bar beim Postboten), Vorkasse (Euro/V-Scheck, Bargeld), **Versandkosten:** Nachnahme 10,- (Ausland 22,-DM), Vorkasse 6,- (Ausland 15,-DM)

Bestellung

Senden Sie mir schnellstens folgende Artikel
(Bestell-Nr. genügt!):

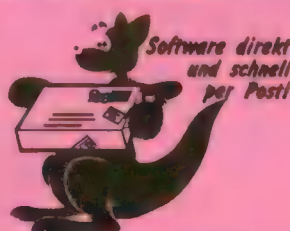
per ☐ Nachnahme (Bezahlung beim Postboten)
☐ Vorkasse (V-Scheck, eurocheque, Bargeld)
☐ Bankeinzug Konto:
 Bankeinzugszahl:
 Bankname:
 <- Absender
 Datum
 Unterschrift AG 7.96

Patrick Pawlowski

Software-Service

Kiefernweg 7 - 21789 Wingst

Tel. (04777) 9312 50 Fax (04777) 9312 52
Tel. Bestellzeiten: Mo- Do. 9.00-18.00 u. Fr. - 15.00 Uhr



Sensible World of Soccer

EURO '96

EUROPEAN CHAMPIONSHIPS FIRST ROUND							
GROUP A							
ENGLAND	PL	W	D	L	F	A	PTS
HOLLAND	0	0	0	0	0	0	0
SCOTLAND	0	0	0	0	0	0	0
SWITZERLAND	0	0	0	0	0	0	0
GROUP B							
BULGARIA	PL	W	D	L	F	A	PTS
FRANCE	0	0	0	0	0	0	0
ROMANIA	0	0	0	0	0	0	0
SPAIN	0	0	0	0	0	0	0
GROUP C							
CZECH REPUBLIC	PL	W	D	L	F	A	PTS
GERMANY	0	0	0	0	0	0	0
ITALY	0	0	0	0	0	0	0
RUSSIA	0	0	0	0	0	0	0
GROUP D							
CROATIA	PL	W	D	L	F	A	PTS
DENMARK	0	0	0	0	0	0	0
PORTUGAL	0	0	0	0	0	0	0
TURKEY	0	0	0	0	0	0	0

Na also! Die Amiga-User kriegen doch noch ihr EM-Spiel! Die sechzehn Mannschaften der Euro '96 treten an.



Im eigentlichen Action-Spiel gibt es leider keinen einzigen Unterschied zu finden.

Es ist schon erstaunlich, welchen Einfluß diverse Sportereignisse auf den normalen Alltag haben. Kaum findet die Fußball-EM statt, schon prahlen die TV-Zeitschriften mit großen EM '96-Sonderteilen, auf der üblicherweise roten Cola-Dose findet sich ein EM-Gewinnspiel, und die Papierunterlage im Fast Food-Restaurant wartet mit

einem EM-Quiz auf. Von diversen Sondersendungen im Fernsehen und Berichten über Hooligans einmal abgesehen, bekamen auch die Amiga-User gerade noch in letzter Sekunde entsprechende Software auf ihrem Screen präsentiert. Die vorliegende Version von Sensible World of Soccer wurde mit dem aktuellen EM-Modus ergänzt, der mit den sechzehn

Daß die Amiga-User kein einziges Fußballspiel mit Original EM '96-Modus bekommen, ließ Sensible Software nicht auf sich sitzen. Kurzerhand stellten sie eine aktualisierte Version ihres Klassikers zusammen, die rechtzeitig zur EM, aber zu spät für die letzte Ausgabe fertiggestellt wurde!

teilnehmenden Mannschaften in originalgetreuer Zusammensetzung aufwarten kann. Die Aufstellung der Teams ist leider nicht ganz so realistisch, was uns nicht wundert, denn das Programm wurde fertiggestellt, bevor die Fußballverbände ihre Mannschaften melden mußten. Wer nun noch auf weitere Neuerungen hofft, wird leider enttäuscht. Selbst die Verpackung ist identisch, wenn man einmal von einem kleinen

gelben Aufkleber absieht, der auf den neuen EM-Modus hinweist. Erfreulicherweise senkte man auch den Preis auf bescheidene DM 39,-, was den einen oder anderen doch noch zum Kauf hinreißen dürfte. Es soll ja immer noch Leute geben, die Sensible Soccer noch nie gesehen haben!

■ Hans Ippisch

COMMENT

Dafür, daß uns ein offizielles EM-Spiel beschert wurde, haben sich die Verantwortlichen ein Extra-Lob verdient. Gleiches gilt für den Preis, die Programmierer haben jedoch nur das Nötigste getan.



FACTS

Hersteller: Warner
Interviewer: ■ Spielen
1-2 ■ Disket? Preis:
ca. DM 39,- ■ Eng-
lisch nötig? ■
Festplatte: wird unter-
stützt ■ 2.Laufwerk:
wird unterstützt ■
Steuerung: Joystick,
Tastatur ■

+ günstiger Preis,
EM-Modus

- keine weitere Docu-
mentierung

GAMEPLAY 88%

GRAFIK 47%

SOUND 60%

MOTIVATION 85%

GESAMT 85%

BRANDHEISS!

Games

Airbus 2 *	79,99
ATR - All Terrain Racing	49,95
Bling! (2 MB RAM, Festplatte)	89,95
Black Viper	69,99
Black Viper	49,99
Cederic (dt.)	69,99
Colonization (dt.)	79,95
Der Reeder (dt.)	AKTIONSPREIS 49,99
Die Nordländer *	69,99
Erben der Erde	59,95
Flight of the Amazon Queen	69,95
Hanse - Die Expedition	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Hattrick (Ikarion) *	69,99
Jaktar - Der Elfenstein (dt.)	49,99
Kampf um die Krone (dt.) *	69,99
Mad News (dt.)	79,95
Mag! (dt.) *	79,99
Mag! (dt.) *	49,99
Obsession	49,99
Odyssey	29,99
Pizza Connection	89,95
Pole Position (dt.) *	89,99
Sensible Golf	69,95
Sensible World of Soccer Euro Edition	39,99
Sim Classics (dt.)	69,95
Sim City Classic, Sim Life, Sim Ant	69,95
Soccer Stars 96: Fifa Soccer, Kick Off 3,	
Anstoss, Premier Manager 3	
Super Skidmarks	59,95
Super Skidmarks Data Disk	39,99
Super Street Fighter 2	59,95
Super Tennis Champs	39,99
Tiny Troops *	59,99
Top Gear 2	49,95
Whales Voyage II	89,95
Worms	59,99
Worms	59,99

Games speziell für A1200

Alien Breed 3D	59,95
Bling! (3 MB RAM, Festplatte)	89,95
Bling! (3 MB RAM, Festplatte)	59,99
Coala	49,99
Der Reeder	89,95
Der Seelenturm	79,95
Dschungelbuch *	79,95
Dungeon Master 2	79,95
Elite 3 (1st Encounters) *	59,99
Evolution *	49,99
Extreme Racing	49,99
Fears	79,95
NBA Jam Tournament Edition	79,99
Pinball Illusions	69,95
Pinball Mania	59,95
Pinball Mania	49,99
Roadkill	59,99
Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte)	89,95
Stam Tilt	49,99
Speris Legacy	59,99
Star Crusader	49,99
Super Street Fighter 2 Turbo	49,99
Virtual Karting	49,99
Watchtower	39,99
Willi Lemkes Fußballmanager	59,99

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen!	
Alien Breed 3D	59,99
Erben der Erde	59,99
Erben der Erde	49,99
Pinball Illusions	69,95
Roadkill	59,99
Super Skidmarks	59,95
Super Street Fighter 2 Turbo	49,99
Syndicate	69,95
Theme Park (dt.)	79,95
Whales Voyage 2 *	79,99
Worms	69,99
Game Pad speziell für CD III	39,95

Preishefts (solange Vorrat reicht!)

Aufschwung Ost (dt.)	SONDERPOSTEN 9,99
B-17 Flying Fortress	39,95
B-17 Flying Fortress	19,99
Black Crypt	29,99
Civilization	39,95
Crystal Dragon	SONDERPOSTEN 9,99
DarkSeed	39,95
Das Schwarze Auge - Schicksalsklinge	49,95
Der Trainer Italia (dt.)	SONDERPOSTEN 9,99
Desert Strike	29,95
D/Generation (nur für A1200)	19,99
Dogfight	39,95
Dune (dt.)	39,95
Dune II (engl.)	29,95
Elite Plus	39,99
Embryo	SONDERPOSTEN 9,99
Embryo	19,99
Fields of Glory	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Fußball Total!	SONDERPOSTEN 9,99
Gunship 2000	39,95
Jimmy White Snooker	29,99
John Madden Football	29,99
K 240	29,99
Lothar Matthäus Super Soccer	29,95
Micro Machines	SONDERPOSTEN 29,99
Pacific Islands	29,99
PGA Tour Golf Plus	29,99
Pinball Magic	29,95
Rally Championships (ab A500+)	SONDERP 9,99
Rally Championships (ab A500+)	29,99
Red Baron	39,95
Road Rash	29,99
Sim Ant Classic (dt.)	39,95
Sim City Classic	39,95
Space Hulk	29,99
Space Quest II	19,95
Syndicate (engl.)	29,95
Team Yankee (dt.)	39,99
Team Yankee (dt.)	29,99
Tornado (dt.)	39,95
Turbo Trax	29,99
UFO - Enemy Unknown	39,95
Wing Commander (dt.)	29,95
Zeewolf (ab A500+)	SONDERPOSTEN 9,99
Zeewolf	SONDERPOSTEN 19,99
Zeppelin (dt.)	SONDERPOSTEN 29,99

Zubehör

externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	199,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A600	109,95
Scartkabel (Amiga III TV III Scart-Buchse)	25,95
3,5" MF 2DD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Competition Pro Joystick	24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 19,95
Control III	19,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

Sony Playstation

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen!	
Adidas Power Soccer	89,99
Alien Trilogy	89,99
Darkstalkers *	89,99
Darkstalkers *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
NBA Live 96	89,99
Need for Speed	89,99
Olympic Games *	89,99
Panzer General	89,99
Panzer General	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Tunnel B1 *	89,99
Wing Commander 3 (dt.)	99,99

Unser Tip des Monats:

Sensible World of Soccer Euro Edition

Rechtzeitig zur EM '96 in England kommt der neueste Fußballhit aus dem Hause Sensible!

39,99



Kaum zu glauben!

**Aufschwung Ost
Crystal Dragon
Der Trainer Italia
Embryo**

Solange der Vorrat reicht!!!

je 9,99

Media Point

Wo Sie uns finden:

Media Point

Berlin - Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point

Berlin - Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

Hamburg - Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

Berlin - Friedrichshain
Petersburger Straße 11
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinplatz

Media Point

Berlin - Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point

Berlin - Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM - Kreditkarte: 9,99 DM - Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr - ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! - Express-Versand und UPS auf Anfrage! - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,-
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.





Heiße Fußballschlachten, leider ohne Tiefgang

Total Football

Gut ein Vierteljahr ist vergangen, seitdem uns Domark mit seiner Demo-Version auf einen neuen Fußball-Knaller heißgemacht hat. Pünktlich fertig geworden zur EM, hat Total Football leider doch nicht mehr die Verbesserungen erfahren, die es zum Referenzspiel hätten machen sollen.

Wie schon die nur zweiseitige Anleitung erahnen läßt, verzichtet man in Total Football gänzlich auf großartige Ausschmückungen und Hintergründiges zum Thema Fuß-

ball und kommt lieber gleich zur Sache. Nachdem man sich in den Optionen für eine der drei möglichen Spielsteuerungen entschieden und das Zeitlimit sowie die Handhabung von Regelverstößen festgelegt hat, muß man sich nur noch für den gewünschten Spieltyp entscheiden. Ob man ein einfaches Freundschaftsspiel austrägt, in der Liga kickt, Pokalspiele absolviert oder gar um den Weltmeistertitel kämpft, stets stehen 50 Nationalmannschaften hierfür zur Auswahl.

zusätzliche Spielstrategien zu eröffnen, ist leider nicht gegeben. Die spätestens seit Lothar Matthäus Fußball und FIFA Soccer bewährte ISO-3D-Perspektive findet man auch in Total Football wieder. Hier führt diese Darstellung jedoch nicht nur zu einer guten Übersichtlichkeit auf dem Rasen, vielmehr hat man auch das FIFA-typische Ruckelscrolling überwunden

und darf nun einen durchgehend flüssigen Spielablauf verfolgen. Geht das Paßspiel zumindest im 2-Button-Betrieb sehr präzise vonstatten, so scheint doch nur die Computer-Mannschaft erweiterte Dribbling-Funktionen zu beherrschen. Hier bekommt man dann beeindruckende Kopfbälle oder auch hochspringende Teamkollegen zu sehen. In den eigenen Reihen dagegen herrschen nicht nur bodenständige Spielfeldaktionen vor, sondern es wird eine verfrühte Betätigung des Feuerknopfes zudem oft übel bestraft. Zum einen löst der Hauptbutton nämlich einen gezielten Schuß aus, sobald

Das Problem von Eckbällen ist, daß man aufgrund des begrenzten Sichtfeldes nicht abschätzen kann, wo der eigene Mann denn nun eigentlich steht.

Zwischen Anstoß und Matchende

In einer von acht möglichen Mannschaftsaufstellungen trittst Du gegen Deinen Gegner an, der alternativ zum computergesteuerten Team natürlich auch ein menschlicher Mitstreiter sein kann. Die Möglichkeit, miteinander das gegnerische Tor zu stürmen oder gar per 4-Player-Adapter



man in Ballbesitz ist, zum anderen veranlaßt er die Spielfigur zur typischen Foulgrätsche, ohne Rücksicht darauf, wie nahe sie am Ball ist. Dies hat zumeist zwei fatale Folgen: Dein Spieler foultrücksichtslos selbst einen Gegner, der nicht im Ballbesitz ist und erhält hierfür vom Schiedsrichter eine Strafe. Zweite Variante ist die Ballannahme bei weiten Abschlüssen in den freien Raum. Dein Kicker rutscht wieder ungewollt über den Rasen und verliert den Ball an die andere Mannschaft. Hier hätte man vom programmtechnischen Ablauf deutlich unterscheiden müssen, daß man nur foultr, wenn der Gegner bereits in Ballbesitz ist, ansonsten jedoch in Richtung des Balles springt, um ihn zum Beispiel zu köpfen oder mit einem galanten Fallrückzieher zu verlängern.

Die Atmosphäre im Stadion

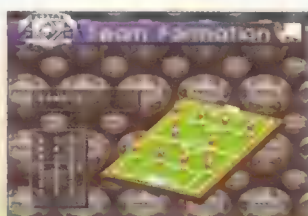
In Total Football ist zumindest eine lautstarke Fangemeinde zu den Spielen erschienen. Sie erreicht mit den typischen Aahhs und Ohhs zwar noch

lange nicht die Klasse der Matthäus- oder FIFA-Anhänger, doch passen diese zumindest zum aktuellen Spielgeschehen. Etwas mehr Abwechslung hingegen hatten wir uns von der übrigen Präsentation erwartet. Einerseits kann man das Fehlen von auf dem Spielfeld mitlaufenden Schiedsrichtern oder Linienrichtern getrost verschmerzen. Dagegen gibt es aber weder ein Scoreboard, auf dem die Tore entspre-

In Domarks Arcade-Fußball steht einzig und allein actionreiches Gebolze auf dem Programm.

chend gewürdigt werden, noch überhaupt irgendeine Art von Replay-Funktion. Auch das einstellbare Wetter beeinflusst das Geschehen auf dem Rasen weder mit Wind noch mit Regen, sondern wird lediglich durch eine unterschiedliche Farbgebung des Grüns zur Kenntnis genommen. Auch mangelt es Total Football irgendwie an der Übersichtlichkeit, die ein wirklich taktisches Vorgehen

INFO Stark beschnitten



Neben dem eigentlichen Actionteil von Total Football ist es um umfangreiche Optionseinstellungen sowie interessante Statistikdaten eher schlecht bestellt. Als einzig stichhaltiger Punkt ist hier wohl nur die Bestimmung der Spiellänge zwischen 3 und vollen 45 Minuten-Halbzeiten zu nennen, ferner die Möglichkeit, mit begrenzter oder gänzlich ohne Schiedsrichter-Einwirkung zu spielen. Die 50 Nationalmannschaften hätte man eigentlich auch nur mit Nummern von 1 bis 50 betiteln können, da sie allesamt nur aus namenlosen Spielern bestehen. Weder können sie eine unterschiedliche Spielstärke vorweisen noch verbessern sie sich im Laufe zum Beispiel einer Pokalrunde, d. h. jedes Spiel läuft nach dem gleichen Schema ab, ohne daß ein Ansteigen des Schwierigkeitsgrades feststellbar wäre. Nur die gewählte Feldaufstellung der Spieler kann also für den Ausgang eines Spieles mitentscheidend sein.

Projekt Nr. HTI 9410-004 / Haiti

Frauen-Leiden

Am Rande der großen Politik: US-Zulieferbetriebe reagierten in Port-au-Prince rasch und konsequent. 98 Prozent aller Arbeiterinnen wurden 1991 beim Militärputsch auf einen Schlag arbeitslos. Sie verloren nicht nur ihr Einkommen, sondern auch noch die einzige medizinische Versorgungsmöglichkeit. Doch Spenden – auch von „Brot für die Welt“ – ermöglichen seither die Arbeit eines eigenen Gesundheitszentrums. Hier können sich die arbeitslosen (oft alleinerziehenden) Frauen beraten und behandeln lassen. Hier sind Krebs, Aids, Geschlechtskrankheiten, Familienplanung, Kinder- und Müttersterblichkeit keine Tabu-Themen. Der Wunsch: Die Ausbildung von 40 Gesundheitshelferinnen für die umliegenden Elendsviertel.

DEN ARMEN GERECHTIGKEIT

Brot für die Welt

Postbank Köln 500 500-500
(BLZ 370 100 50)
Postfach 10 11 42, 70010 Stuttgart

!! Der TIP !!

für User in
Sachsen-Anhalt



Grothe's
Gameshop
Telefon: 0345-6903075 Fax: 0345-6903076
Rennbahnring 34
Halle (Saale)
Spiele für
Amiga
Amiga 1200
PC
CD-ROM

Hardware & Zubehör
jetzt auch Finanzierung möglich

Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag 10:00-18:00 Uhr
Samstag 10:00-13:00 Uhr

Gebrauchte Amigas

Werkstattgeprüfte Geräte und Zubehör	
Amiga 500 mit Kickstart 1.2	219,-
Amiga 500 mit Kickstart 1.3	248,-
Amiga 500 mit Kickstart 1.3 und 2.5MB	399,-
Amiga 500 plus mit 2MB Chip Ram	369,-
Amiga 600 mit 1MB Chip RAM	298,-
Amiga 600 HD	398,-
Amiga 1200 mit 2MB Chip Ram	478,-
Amiga 2000, A-Modell	298,-
Amiga 2000, 1MB Chip-RAM	398,-
Amiga 2000 HD, 1MB RAM	498,-
CDTV mit FB, Tastatur, Maus, LW	348,-
CD 32 mit 5 CDs	249,-

Speicher, gebraucht

Speichererweiterung auf 1MB, A500	39,-
Speichererweiterung u. 2.5MB, A500	159,-
Speichererweiterung a. 2MB, A500 +/-600	79,-
Speichererweiterung auf 3MB, A2000	148,-
Speichererweiterung auf 5MB, A2000	248,-
2MB Zipp-RAM (f. Alfa-Contr. usw.)	148,-

Festpl., Laufw., CD, gebraucht

Festplatte 42MB mit Contr. f. A500/2000	248,-
Festplatte 85MB m. Contr. A500/2000	298,-
Festplatte 105 MB m. Contr. f. 500/2000	329,-
Festplatten int. f. A600/1200 v.99,- bis 198,-	
Laufwerk ext. f. A500/600/2000	59,-
Laufwerk ext. f. alle Amigas	69,-
CD-ROM A570 für Amiga 500	198,-
CD-ROM int. mit Einb.-Satz A600/1200	139,-
CD-ROM ext. m. Contr. für A600/1200	248,-
CD-ROM int. mit Controller für A2000	198,-

gebrauchte Monitore

Farbmonitore f. EC64/A600/A1200	148,-
Farbmonitore 1081 oder baugleiche	195,-
Farbmonitore 1084 oder baugleiche	229,-
Farbmonitore 1084S oder baugleiche	248,-

gebrauchte Turbokarten

Turbo A500, 14MHz, 4MB, CoPro	299,-
Turbo A1200, 28MHz, 4MB, MMU, FPU	298,-
Turbo A2000, 25MHz, 4MB, MMU, FPU	498,-
Supra-Turbo f. A500 und A2000	148,-

gebrauchte Drucker

Matrix-Drucker 9 N. s-w/color	98,-/179,-
Matrix-Drucker 24 N.	von 148,- bis 198,-

Zubehör, Ersatzteile

Netzteil A500/600/1200	59,-/69,-/79,-
Netzteil A2000	119,-
Tastatur A500/A2000 o. A1200	69,-/98,-
Kickstartplatinen für A500 bis A2000	15,-
Motherboard A2000, kompl. bestückt	248,-
Austauschgeräte Amiga 500	150,-
Kickstart 1.3, 2.0, 3.1	29,-/39,-/99,-

Tauschaktion

Unsere Tauschaktion geht weiter! Bei Kauf eines neuen A1200 nehmen wir Ihre komplette Amiga - Anlage, je nach Aufrüstung bis zu DM 1.000,- in Zahlung !!!

Neue Amigas:

Amiga 1200, 2MB, Standard	598,-
Amiga 1200 Magic, 2MB, Progr.-Paket	698,-
Amiga 1200 Magic, HD 175, Pr.-Paket	948,-
Amiga 1200, HD 630	948,-
Amiga 1200, Turbo 28MHz, 6/630MB	1.298,-
Amiga 1200 Tower	998,-
Monitor Autocan, Amiga 1438S	589,-
Monitor Autocan, Amiga 1538S	689,-

A1200 - Aufrüstung

Festplatte 2,5" 60MB	119,-
Festplatte 2,5", 175 MB	248,-
Festplatte 3,5", 630MB mit Einbausatz	359,-
Festplatte 3,5", 1100 MB m. Einbausatz	448,-
Tower A1200, Irwinity incl. Tastatur	398,-
CD ROM 4fach mit PCICIA-Contr.	298,-
Kickstart-Roms 3.1 III A 1200	89,-
Turbo 68030, 28MHz, MMU, FPU	198,-
4MB RAM-Karte mit CoPro-Opt.	248,-

Spiele und Programme

Wir führen **alle** Amiga - Spiele und Programme. Auch viele Klassiker und Oldies.

Bühler-Electronic

Tel.: 02624/7844, Fax: 2873

Ladenlokal in:

56203 Höhr-Grenzhausen, Rathausstr. 1A5
Versand per Nachnahme (+15,-)



Der Torwart der gegnerischen Mannschaft läßt sich fast immer austricksen, indem Du den Ball mit einem geschickten Lob über seinen Kopf drüberhebst.



Die schicke 3D-Optik kann leider nicht über einige spielerische Mängel hinwegtäuschen.

ermöglicht, denn weder ein einblendbarer Spielfeldscanner noch Hilfsrichtungen zeigen uns, wo denn nun ein Partner steht, der nicht gerade in dem begrenzten Spielfeldabschnitt zu finden ist. So hilft meist nur ein Alleingang in Richtung Tor, wobei gerade einmal auf die Spieler in nächster Nähe ein Paß gegeben werden kann. Der eigene Torhüter wird vom Computer vollautomatisch gesteuert, wobei Du lediglich beim

Abstoß wieder in Aktion treten darfst. Mit etwas Geschick hebst Du den Ball stets über den Kopf des gegnerischen Torwarts in den Kasten, fast jeder andere direkte Schuß wird dagegen gnadenlos gehalten. Nicht daß Ihr jetzt denkt, Total Football sei ein gnadenlos schlechtes Soccer-Game. Nur liegen hier eben die wünschenswerten Verbesserungsmöglichkeiten klarer auf der Hand als das gut gelungene Gameplay, das die Referenzspiele halt auch schon aufweisen konnten. Wer ein rein actionbetontes Fußballspiel sucht, ohne sich mit vielen Optionen und Untermenüs herumschlagen zu müssen, ist mit Total Football bestens bedient. Wer eine tiefgründige Fußballsimulation sucht, ist hier leider an der falschen Adresse.

■ Oliver Preißner



Bei jedem Foulspiel vergibt der Schiedsrichter gerne gelbe Karten. In Tornähe hat dies zudem meist einen direkten Freistoß zur Folge. Da heißt es dann Mauer bilden...



Zur Halbzeit und zu Spielende gibt eine kleine Statistik Aufschluß über Ballbesitz, Ecken, Fouls und dergleichen.

INFO

2-Button-Pads bevorzugt

Kommt Total Football rein theoretisch mit einem einfachen Standard-Joystick aus, so endet dessen Verwendung jedoch in einem aussichtslosen Kampf mit der Technik. Bis zu drei schnelle Button-Clicks sollen praktiziert werden, um den Ball im Lauf zu schießen und zudem noch nach einem bestimmten Klick die gewünschte Richtung zu verleihen. Am besten wählt man die kombinierte Methode mittels eines 2-Button-Pads. Hier können dann mühelos kurze und lange Pässe gespielt werden. Rückpässe, weite Schüsse und sogenannte Lobs ergänzen zudem das Repertoire.

COMMENT

Hier wurde nur die ISO-3D-Ansicht flüssiger in Szene gesetzt. Daß hierfür viele bewährte Features daran glauben mußten, ist ein viel zu hoher Preis, so daß man Domarks Werk nicht zum Referenztitel ernennen kann.



FACTS

Hersteller: Domark ■
Spieler: 1-2 ■ Disks: 3
Preis: ca. DM 60,- ■
Englisch nötig: nein ■
Festplatte: - ■ 2-Laufwerk: wird unterstützt
■ Steuerung: Joystick, 2-Button-Pad ■



flüssiger Spielablauf



oberflächliches Gameplay

GAMEPLAY 68%

GRAFIK 72%

SOUND 70%

MOTIVATION 76%

GESAMT 72%

DFÜ & Modem

Communication Unlimited ■ ein neues Terminalprogramm, das seinem Namen alle Ehre macht. Einfach bei der Konfiguration und Bedienung aber leistungsfähig und mit richtungsweisenden Features ausgestattet:

- einfache Bedienung z.B. Modem-Parameter per Mausklick!
- läuft auf jedem PublicScreen, Größe / Position frei einstellbar
- komplett Style-Guide konform und Fontsensitive
- komplette Gebührenberechnung mit ■■■ Tarifen der Telekom
- Informationsdaten (bisherige Anrufe, Onlinezeit, letzter Anruf...)
- Import und Konvertierung der Telefonbücher z.B. von TERM und NCOMM
- unterstützt XEM Standards (z.B. RIP, XPR, Hydra-Bi-Modem ■■■)

TEST 89% Amiga Plus Ausgabe 4/96

Data/Fax-Modem Motorola 3400pro 28.800

- eines der zuverlässigsten Tischgeräte überhaupt • incl. Netzteil, seriell-kabel und Telefonanschlußkabel • Übertragungsstandards bis einschließlich V.34 • DTE-Speed bis 115.200baud • Fax Grp III
- Datenkompression: MNP5/V.42bis • Fehlerkorrektur MNP2-4/V.42 • Hayes-kompatibler Kommandosatz
- BZT: A118 601F • incl. Terminalprogramm "Communication Unlimited"

Modem 14.400

- externes Gerät • incl. Kabel und Netzteil • BZT-Zulassung • incl. dem Super-Terminalprogramm "Communication Unlimited"

CD³² Shuttle

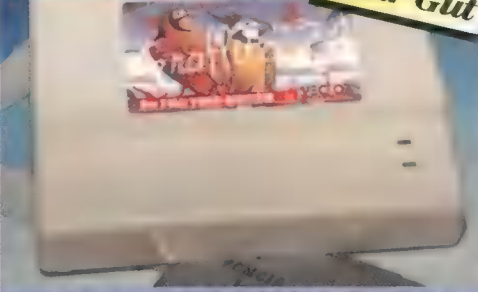


Lieferung ohne CD32

Machen Sie einen vollwertigen Rechner aus Ihrem CD32! Das **VECTOR Shuttle** zum CD³² ist ein Unterstellgerät, in dem alle nötigen Schnittstellen enthalten sind. Es ist mit Echtzeituhr/Datum ausgestattet und verfügt über einen AT-Bus Festplattencontroller und einen durchgeführten Systembus zur Weiterverwendung des MPEG-Moduls bzw. zum Anschluß von Erweiterungen. Das wichtigste "Extra" ist beim Shuttle serienmäßig: ein **Diskettenlaufwerk** ist schon eingebaut!

- externer Anschluß für: zusätzliches Netzteil, Tastatur (PC AT), Floppy, Monitor; Parallel/Seriellport
- interner Anschluß für: Festplatte 3,5" AT-Bus, SIMM-Speicher in 2.4 oder 8MB (abschaltbar), math. Co-Pro

Video-Digitizer



- Echtzeit-Digitizer mit 24 Bit Farbtiefe • Realtime-Digitizing durch 30MHz A/D-Wandler • 512KB RAM on Board
- bewegte Sequenzen können digitalisiert werden, **Hard-Disk-Recording** über PCMCIA! • IFF, JPEG, BMP, PCX, TARGA u.a. • Neue leistungsfähige Software mit über 70 Filter- und Effekt-Möglichkeiten ■ ab Kickstart/Workbench 2.0, mind. 1,5MB (3MB und Festplatte empfohlen)
- inclusive Anschlußkabel und Netzteil • optional: S-VHS Eingang für bessere Bildqualität, PCMCIA-Adapter zum A600/1200 für schnellere Datentransferrate

- Graffito24 FBAS-Version** 269,-
- Graffito24 S-VHS** 299,-
- PCMCIA-Adapter zum Graffito24** 80,-

TEST Sehr Gut (Typ A4000)



Sie benötigen mehr Platz für Festplatten, CD-ROMs, Diskdrives usw.? Dafür bieten wir Ihnen unsere Tower in Top-Design und erstklassiger Verarbeitung. Präzise Fertigung, solide Verarbeitung, exakte Befestigungspunkte für das Mainboard und lasergeschnittene Aussparungen für die Anschlußbuchsen sorgen für problemlose Montage. ■■■ Verwendung des PC-Tastatur Adapters und einer Win95-Tastatur können Sie die Win95-Tasten als Amiga-Tasten nutzen. Im Lieferumfang der Leergehäuse befinden sich bereits alle nötigen Kabel zum Einbau eines Serien-Amiga.

Wir bauen Ihren Tower:

Sie bringen uns Ihren A1200 mit Netzteil, wir bauen ihn in ein Gold-Gehäuse. Wir tauschen auf Wunsch Ihr Netzteil (sofern neuwertig) gegen ein 230W Einbaunetzteil und die Tastatur gegen eine PC-Tastatur mit Adapter. Im Preis enthalten

sind alle Kleinteile und die Montage, Erweiterungen werden gesondert berechnet.

lowerumbau A1200 komplett 499,-

Tower & Zubehör für A1200:

- Towergehäuse Gold 279,-
- Towergehäuse XYON mit Fronttüre 329,-
- Netzteil 230W 99,-
- Kabel für A1200 Tastatur 69,-
- Gehäuse für A1200 Tastatur 69,-
- Adapter für PC-Tastatur 99,-

Tower & Zubehör für A500:

- Towergehäuse Gold 279,-
- Towergehäuse XYON mit Fronttüre 329,-
- Netzteil 230W 99,-
- Kabel für A500 Tastatur 29,-
- Gehäuse für A500 Tastatur 69,-
- Adapter für PC-Tastatur 74,-

Tower & Zubehör für A2000:

- Towergehäuse Gold 299,-
- Towergehäuse XYON mit Fronttüre 349,-
- Netzteil 230W 119,-
- Adapter für PC-Tastatur 69,-

Tower & Zubehör für A3000:

- Towergehäuse Gold 299,-
- Towergehäuse XYON mit Fronttüre 349,-
- Netzteil 230W 119,-
- Adapter für PC-Tastatur 69,-

Tower & Zubehör für A4000:

- Towergehäuse Gold (ind. Daughterboardträger) 329,-
- Towergehäuse XYON mit Fronttüre 379,-
- Netzteil 230W 119,-
- Adapter für PC-Tastatur 74,-

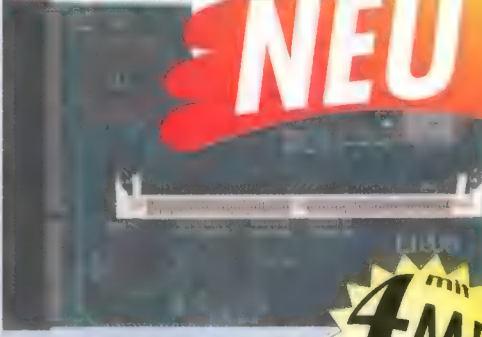
PC-Tastatur 105 Tasten (Win95) 49,-

*weitere Design-Modelle in Vorbereitung

Zubehör

- Cyberstorm&Blizzard** auf Anfrage
- RAM Board 512KB für A500** 59,-
- RAM Board 1MB für A500plus** 89,-
- RAM Board 1MB für A600** 119,-
- VECTOR-RAM Board 2MB A570** 199,-
- VECTOR-RAM Board 2MB A500 (0,5 ■ 1MB Chip)** 249,-
- Cybervision64 mit 2MB/4MB** 629,- / 829,-
- ATAPI CD-ROM Controller für A1200** 189,-
- A1200 CD-Controller ■ QUAD-Speed CD-ROM komplett** 299,-
- A1200 CD-Controller ■ SIX-Speed CD-ROM komplett** 395,-
- 4fach/6fach/8fach-Speed CD-Drive ATAPI** auf Anfrage
- 4fach/6fach/8fach-Speed CD-Drive SCSI** auf Anfrage
- HardDisk 2,5" Komplettsatz incl. Kabel&Handbuch** auf Anfrage
- 3,5" Festplatten AT-Bus/SCSI** auf Anfrage
- VECTOR-Falcon570 SCSI-Controller** 149,-
- Oktagon2008 SCSI-Controller für A2../3../4000** 259,-
- SCSI-Gehäuse für eine 3,5" Harddisk** 159,-
- SCSI-Tower 4fach für 3,5" oder 5,25" Geräte** 199,-
- Harddisk-Adapter von 2,5" auf 3,5" im A600/1200** 29,-
- TwinCon-Adapter 2,5" und 3,5" im A600/1200** 39,-
- VECTOR KickUM Spezial für 2Roms im A600** 39,-
- VECTOR KickUM 2plus 2Roms A500/A2000 speziell 3.1** 29,-
- AS320 (A500 oder A2000), AS306 (A600)** 179,-
- AS312 (A1200), AS330 (A3000), AS340 (A4000)** 209,-
- Kickstart-ROM V1.3/2.04/2.05** ab 39,-
- Disk-Laufwerk intern/extern A500 bis 1200** ab 89,-
- VGA-Adapter für A1200/A4000** 29,-
- Adapter VGA-Invers (23pol Monitorstecker an Grafikkarte)** 39,-
- Trackball Crystall mit leuchtender Kugel** 79,-
- VECTOR 400dpi Maus incl. Maushalter&Pad** 49,-
- VECTOR Midi-II Interface** 129,-
- VECTOR MicroSound-Sampler II** 79,-

RAM-Board A1200



Endlich wieder lieferbar! Nun endlich erhalten Sie eine CE-geprüfte Speichererweiterung für Ihren A1200 von **VECTOR**. Die Karte ist autoconfigurierend und beschleunigt Ihren Rechner etwa um den Faktor 2. Sie verfügt über eine Echtzeituhr mit Datumsfunktion und kann optional mit einem math. CoProzessor bis 50MHz ausgerüstet werden.

- VECTOR RAM-Board A1200 ohne RAM** 89,-
- VECTOR RAM-Board A1200 mit 4MB RAM** 179,-
- VECTOR RAM-Board A1200 mit 8MB RAM** 299,-

Besuchen Sie unser Ladenlokal oder bestellen Sie: Post-Versandkosten ab DM 15,-; Eilversand und Großgeräte per Trans-Of-Flex ab DM 30,-. Alle Preise in DM incl. MwSt. Lieferung per Nachnahme solange Vorrat reicht. Änderungen/Zwischenverkauf vorbehalten. Sie finden den gesuchten Artikel nicht? Wir führen weiteres Zubehör, Ersatzteile, Software, CDs in ■■■ Sortiment. Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an. Wir reparieren Ihren Amiga schnell & preiswert von Meisterhand!

VECTOR

HK-Computer GmbH
Höninger Weg 220 • D-50969 Köln
Mo-Fr: 10^h-13^h u. 14^h-18^h Sa: 10^h-14^h
Telefon : 0221 / 369062
Telefax : 0221 / 369065
Mailbox : 0221 / 369024



Video-Text Decoder

- VECTOR VText - der VideoText-Decoder für den Amiga**
- Anschluß am Parallel-Port • Einlesen der Daten von jedem FBAS-Signal (Chinch) • incl. Kabel und anwenderfreundlicher Software (laden, speichern, drucken usw. Arexx)

Amiga, Kickstart und Workbench sind eingetragene Warenzeichen der Escom AG. VECTOR ist eingetragenes Warenzeichen der HK-Computer GmbH.

Guter Tabellenplatz

Samba Partie

Pünktlich zur Fußball-Europameisterschaft ist es soweit: das junge Software-Entwicklungsteam von Sayonara schickte uns eine reviewfähige Version ihres Managerspiels Samba Partie zu. Wir haben uns das Werk angesehen, um die Aufstiegschancen der Nachwuchsmannschaft auszuloten.

Eigentlich sind die Jungs von Sayonara Software schon lange kein unbeschriebenes Blatt mehr. Auf ihr Konto gehen immerhin so bekannte Spiele wie die Urlaubsimulation „Flamingo Tours“ und das Cineasten-Programm „Hollywood Pictures“. Mit Feuereifer arbeiten sie seit acht Jahren daran, den Amiga, den „freundlichsten aller Computer“, wie sie ihn nennen, mit professioneller Software

zu versorgen. Den Namen Sayonara Software hat man nur deshalb noch nicht so oft gehört, weil die Truppe ihre Spiele bisher über andere Labels wie z. B. Starbyte unter die Leute brachte. Erst jetzt, da sich viele Firmen nach wie vor aus dem Amiga-Geschäft zurückziehen, haben sich Jo Seitz und seine Mitstreiter entschlossen, ihre Spiele unter eigenem Namen herauszubringen.



Spektakuläre Torszenen kann man im Action-Modus von Samba Partie in Massen bewundern. Die Möglichkeiten, in das Geschehen aktiv einzugreifen, sind jedoch begrenzt.

Hartes Training

Mehr als zwölf Monate lang schlugen sich die Entwickler „die Nächte um die Ohren“, damit ihr erstes unter eigenem Namen veröffentlichtes Werk zu einer runden Sache wird. Jetzt, wo Samba Partie (fast) fertiggestellt ist, kann man mit Fug und Recht sagen, daß die ganze Mühe wohl nicht umsonst war. Und dabei haben sich die Jungs für ihr Debüt ein Genre ausgesucht, das auf dem Markt bereits mit zahlreichen hervorragenden Programmen vertreten ist - man denke nur an die Monumente Bundesliga Manager Hatrick oder Anstoß. Der Konkurrenzdruck ist also enorm, und die Frage stellt sich, ob Samba Partie es



Mit Hilfe des Joysticks steuert man den ballführenden Kicker über den Rasen.

Der intelligent gemachte Manager-Teil und das solide Action-Game ergänzen sich zu einem der interessantesten Fußball-Spiele der letzten Zeit.

mit den etablierten Großen aufnehmen kann. Bei einem Vergleich gilt es aber der Fairneß halber zu berücksichtigen, daß eine bereits seit langen Jahren erfolgreiche Firma wie Software 2000 für die Ent-



wicklung von BMH sicherlich auf ganz andere Ressourcen zurückgreifen konnte als ein kleines Haus wie Sayonara.

Spannendes Match

Samba Partie bietet alle wesentlichen Features, die man von einem Fußballmanager erwartet. Das Ziel besteht für den Spieler darin, seine Mannschaft bis spätestens zum Jahr 2200 finanziell und auf dem Rasen zu einem Top-Team zu machen. Das A und O der Karriere sind dabei natürlich die zu bestreitenden Turniere, die je nach Leistung mit Punkten oder Punktabzügen honoriert werden und so über Aufstieg oder Abstieg der Mannschaft entscheiden. Dabei wirkt sich der allgemein bekannte Teufelskreis aus: je besser die Mannschaft, desto mehr Zuschauer lockt man ins Stadion, desto mehr Fan-Artikel lassen sich an den Mann bringen, desto besser kann man sein Stadion ausbauen. All das bringt eine Menge Geld, das sich wiederum zum Einkauf von immer besseren Spielern oder für die gezielte Nachwuchsförderung einsetzen läßt. Wer jedoch auswärts und in Heimspielen

überwiegend Niederlagen einfährt, dem blüht bald der Bankrott und ein Absturz in die Bedeutungslosigkeit, der mit dem des 1. FC Nürnberg zu vergleichen ist...

Spielfeld

Zu Beginn des Spiels entscheidet man, ob man seine Mannschaft lieber im (voreingestellten) Liga-Modus oder im Nationalteam-Modus zum Erfolg führen will. Dies hat fundamentale Auswirkungen auf den weiteren Verlauf, denn während man im Liga-Modus sämtliche Manager-Optionen frei verfügbar hat, ist man als Chef einer Nationalmannschaft in seiner Handlungsfreiheit wesentlich eingeschränkter (z. B. kein

Stadionausbau, Aktionen müssen immer für zwei Jahre im voraus geplant werden). Anschließend wählt man einen Club aus, den man als Manager betreuen will, und hat die Möglichkeit, entweder gegen den Computer oder einen zweiten menschlichen „Manager“ anzutreten. Betrachtet man sich nun die Namen der Spieler seines Teams, so stellt man fest, daß diese gelinde gesagt „abenteuerlich“ sind - immerhin stellt man gelegent-

liche Anklänge an real existierende Personen fest, wie z. B. bei „Klensmann“. Wer der Meinung ist, daß der Spielspaß einer Fußballmanager-Simulation unter solchen Phantasienamen leidet, der kann in einem speziellen Editor sowohl Namen als auch Spieler-Eigenschaften recht genau dem aktuellen Stand oder den persönlichen Vorlieben anpassen.

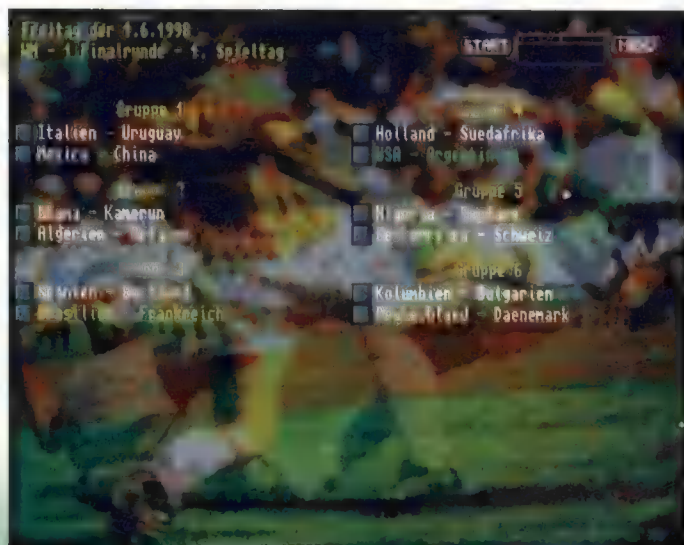
Nach dem „Bürokratismus“, zu dem außer den oben bereits erwähnten Punkten u. a. natürlich auch die Festlegung der Trainingseinheiten, das Gewinnen von finanzstarken Sponsoren und Werbepart-

nern sowie Verhandlungen mit der Bank gehören, kann man sich allmählich an das große Ereignis, den Spieltag, heranwagen. Wer will, darf vorher im Intertoto noch seinen Tip abgeben und so mit etwas Glück seine Einnahmen zusätzlich aufstocken.

Der Spieltag selbst wartet mit einer Überraschung auf: entweder man beschränkt sich darauf, alle Begegnungen in kürzester Zeit vom Computer berechnen zu lassen und anhand der Tabelle seine Strategie bis zum nächsten Match auszurichten, oder man gönnt sich den Action-Modus, in dem man ausgewählte Partien



Im Einstellungs Menü findet sich auch der Spieler-Editor, mit dem man sich seine persönliche Lieblingsmannschaft zusammenbasteln kann - z. B. mit den Originalnamen für die EM.



Für den Spieltag erhält man eine Liste aller anstehenden Matches und darf sich diejenigen aussuchen, bei denen man im Action-Modus „live“ dabei sein will.



Die kleinen Pixelsprites auf dem Spielfeld erinnern ganz entfernt an Sensible Soccer. Samba Partie setzt im Spiel allerdings ganz andere Schwerpunkte als der Klassiker.



Wie es sich für einen Fußballmanager gehört, kümmert man sich in Samba Partie auch um den Stadionausbau.



Actiongeladene Grafiken schaffen das richtige Flair.



Selbst an witzige Bandenwerbung wurde gedacht.



Das Scrolling des Spielfelds geht sehr flüssig vonstatten.

auf dem Spielfeld live mitverfolgen und sogar selbst beeinflussen darf - eine willkommene Abwechslung in einem Genre, dessen Struktur hauptsächlich von statischen Menüscreens bestimmt wird! Bevor man sich im Action-Modus tatsächlich aufs Spielfeld begibt, kann man Aufstellung und Taktik seiner Mannschaft festlegen. Anschließend beobachtet man das Geschehen auf dem Rasen von schräg oben, und die kleinen Pixelsprites wecken Erinnerungen an die legendären Sensible-Games. Jedem steht es frei, sich nun zurückzulehnen und das Match passiv quasi vom Fernsehsessel aus zu verfolgen oder selbst zum Joystick zu greifen. Allzu anspruchsvolle Amiga-Fußballer seien jedoch gewarnt: die Einflußmöglichkeiten sind recht begrenzt, und die Joysticksteuerung verlangt eine Menge Übung, wenn man die Leistung seiner Mannschaft wirklich verbessern will. Man darf jedoch nicht vergessen, daß es sich bei Samba Partie in erster Linie um eine Mana-



Nach dem Spieltag gibt die Tabelle Aufschluß darüber, wie man im Vergleich zu den anderen Clubs abgeschnitten hat.

ger-Simulation und nicht um ein Fußball-Actionspiel handelt. Immerhin hat man sogar die Möglichkeit, spektakuläre Spielszenen mit einem „Videorecorder“ für die Nachwelt zu konservieren.

Durchdachte Steuerung

Wenn man vom joystickbetonten Action-Part absieht, läßt sich Samba Partie fast komplett mit den beiden Maustasten bedienen: mit dem linken Button wählt man

Funktionen oder Untermenüs an und mit dem rechten gelangt man zurück auf die vorangegangene Ebene. Auf umständliche Menüerschachtelungen, wie man sie zur Genüge aus anderen Programmen kennt, wurde dankenswerterweise verzichtet. Die gebotenen Screens zeichnen sich durch große Übersichtlichkeit aus, und der halbwegs geübte Fußballcrack wird sich in dem Programm auch ohne Handbuch sehr schnell zurechtfinden.

■ Herbert Aichinger

COMMENT

Sicherlich kann Samba Partie dem mächtigen BMH nicht das Wasser reichen, aber die Beschränkung auf das Wesentliche und der rasante Action-Part bilden genau die richtige Mischung für Genre-Einsteiger.



FACTS

Hersteller: Sayonara Software ■ Spieler: 1-2 ■ Disks: 4 ■ Preis: ca. DM 79,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: wird unterstützt ■ 2.Laufwerk: wird unterstützt ■ Steuerung: Joystick, Tastatur, Maus ■

+ einsteigerfreundlich
- fäkelige Steuerung im Action-Part

GAMEPLAY 84%
GRAFIK 72%
SOUND 75%
MOTIVATION 84%
GESAMT 84%

INFO Für die Ungeduldigen...

Wer nicht warten will, bis sein Software-Händler das Game vorrätig hat, kann es auch um DM 79,- bei den Entwicklern selbst bestellen. Die Adresse lautet:

Sayonara Software • Jo Seitz • Altenstädter Straße 14
61194 Niddatal • Tel.: 06187/26498 • Fax: 06187/26498

Die CD-ROM für! Amiga-Profis!

Randvoll! Über 100 Programme, Utilities & Demos!

3 Vollversionen!

■ TRAPS & TREASURES - der Jump & Run-Hit von Starbyte! ■ MARBLELOUS - Geschicklichkeitstest mit über 100 Levels! ■ AMBER - Strategie für bis zu 5 Spieler

Außerdem:

■ Utilities ■ PD-Games ■ Grafiken ■ Musikmodule
■ aktuelle Spieldemos zu Watchtowers ■ Slamtitl! ■ Airbus 2 ■ Namac IV Extreme Racing ■ Mag! ■ und vielen anderen!

Tolles Fußballspecial!

■ Spielbare Demos zu: ■ Hatrick ■ Bundesliga Manager Hatrick ■ Empire Soccer ■ Sensible Soccer

Mit Audioclips von MAG! und der Seelenturm für den Musik-CD-Player!

für nur DM **19,80**

COMPUTEC VERLAG

Bestellschein

Mit dieser Bestellung erhalte ich die AMIGA GAMES CD-ROM, Sonderausgabe COME zu DM 19,80 inkl. Versandkosten (Ausland plus 10 %).
Name, Adresse: Computec Verlag

Name, Vorname: _____

Straße, Haus-Nr.: _____

PLZ, Wohnort: _____

Unsere Bestellbedingungen:
Bitte ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse senden.
Bestellung kann nur per Vorkasse (Scheck, Giro) über COMPUTEC VERLAG, Postfach 32-34, LESERSERVICE, 91041 Nürnberg.

Jetzt im Handel erhältlich!

Die Audiogenic-Programmierer haben sich von ihrer unmittelbaren Umgebung inspirieren lassen: vom Wembley Stadion, der Bastion des englischen Fußballs. Sie erwarben eine teure Lizenz und versuchten, ein hochwertiges Spiel darum herumzustricken.

Willkommen in London!



Wembley Int.



Die Wiederholungsfunktion ist wirklich brillant, wahrscheinlich sogar die beste, die man je in einer Amiga-Fußball-Simulation gesehen hat.

Wir wollen mit den besseren, erfreulicheren Aspekten des Spiels beginnen, dem Taktik-Editor. Dort könnt Ihr wählen zwischen Offensive, Defensive, kontinental, britisch oder Flügelspiel. Ich höre Euch jetzt schon einstimmig wie im Stadion grölen: „Jede Fußball-Simulation hat diese Features!“ Das ist wahr, aber in diesem Spiel habt Ihr die Möglichkeit, drei verschiedene Spieler an verschiedenen Positionen so auf dem Rasen zu platzieren, daß sie Pässe

von dem Spieler annehmen, den Ihr gerade steuert. Diese Besonderheit verschafft Euch zusätzliche Chancen und Eröffnungen, die normalerweise nicht geboten werden. Es führt zu rasanten, aufregenden Aktionen, wenn man weiß, daß sich beim Dribbeln oder Passen drei andere Team-Mitglieder so auf dem Spielfeld postieren, daß man gute Torchancen hat.

Ergänzt wird der Taktik-Editor durch ein weiteres interessantes Feature: das Paß-Fenster. Dieses Fenster erscheint

immer dann auf dem Screen, wenn Ihr die Kontrolle über den Ball übernommen habt, und markiert einen Teamkollegen, zu dem man passen kann. Natürlich müßt Ihr Euch nicht stur nach den Vorgaben in dem Paß-Fenster richten, Ihr könnt genauso gut den Ball an einen anderen Spieler abgeben, wenn Euch das günstiger erscheint. Der ausgewählte Spieler bekommt vor dem Paß eine Art „Heiligenschein“ verpaßt, der ihn von den anderen unterscheidet. Nach ein

paar Matches geht es Euch in Fleisch und Blut über, diesen Spieler auf dem Rasen zu erkennen. Das Fenster ermöglicht furiose und akkurate Pässe, die nicht selten in spektakulären Torszenen gipfeln.

Großen Eindruck hinterläßt außerdem der „One Touch“-Aspekt. Wenn man abgibt und den Button losläßt, bevor der Ball den anderen Spieler erreicht hat, führt dieser einen Volley oder einen Kopfball aus, je nachdem wie hoch der Paß gespielt wurde. Ich fand dieses Feature sehr nützlich, wenn

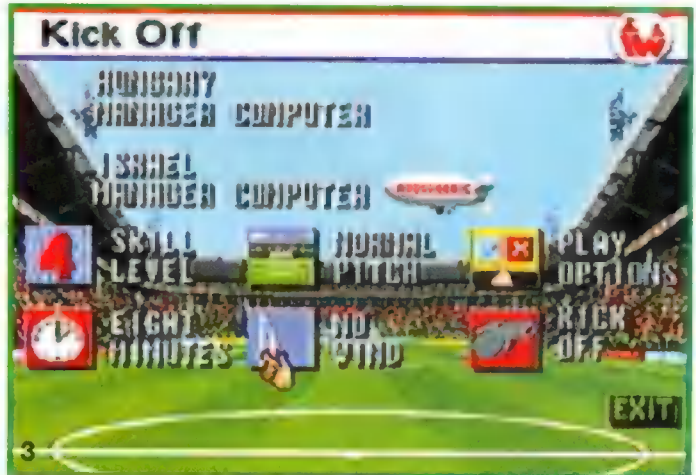
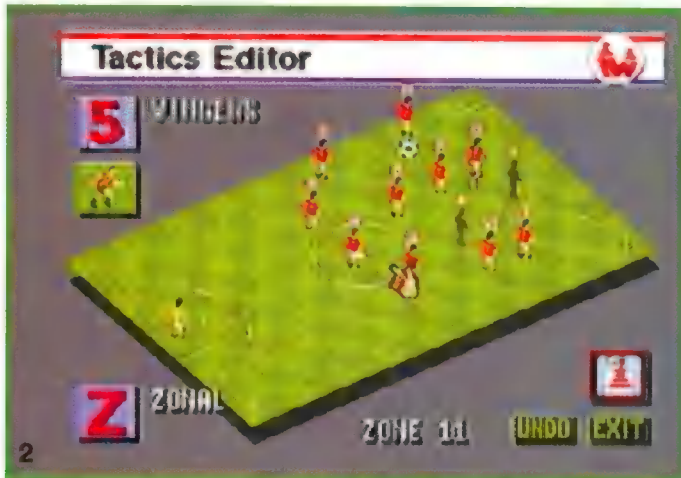
man sich dem Tor nähert - es gibt hier Situationen, in denen man normalerweise kein Tor erzielt, weil der Goalie oder ein anderer Spieler den Ball abfängt. Das Resultat ist ein wildes Tohuwabohu im Torraum. Hat man dann diesen

Im Ganzen bereitet Wembley International Soccer keine großen Schwierigkeiten - es sind Kleinigkeiten, die sich summieren und zusammen dem Game einen Spitzenplatz unter den Fußball-Simulationen verwehren.

wichtigen Treffer dennoch gelandet, kann man sich den Torerfolg noch mal mittels der hervorragend umgesetzten Wiederholungsfunktion zu Gemüte führen.

Ansichtssache!

Glücklicherweise gibt es zwei Perspektiven - von oben und von der Seite. Damit dürften alle Spieler zufriedengestellt werden. Trotzdem muß ich darauf hinweisen, daß das Spiel in der Seitenperspektive



Soccer

eine Spur langsamer abläuft, und daß das Paß-Fenster aus der Vogelperspektive viel leichter zu nutzen ist. Eigentlich schade, denn wenn man von oben auf das Spielfeld herabblickt, kommen einige der raffinierteren Pässe gar nicht so richtig zur Geltung. Die Soundeffekte sind nichts Besonderes, obwohl sie eigentlich wichtig wären, um eine realistische Stadion-Atmosphäre aufkommen zu lassen.

Wie sieht's aus?

Im Ganzen bereitet Wembley International Soccer keine großen Schwierigkeiten - es

sind Kleinigkeiten, die sich summieren und zusammen dem Game einen Spitzenplatz unter den Fußball-Simulationen verwehren. Die Spieler verfügen über ungewöhnlich viel Schwung - falls Ihr aus Versehen das Steuerkreuz losläßt, wird Euer Spieler unverdrossen in die vorgegebene Richtung bis zum Spielfeldrand weiterlaufen, egal was um ihn herum alles passiert. Das Spielfeld scrollt weiter, um dem gesteuerten Spieler zu folgen, was u. a. Einwürfe etwas schwieriger macht. Das Paß-Fenster ist ein großartiges Feature, aber es taucht immer dann auf, wenn es ihm gerade gefällt, und es

(1) Zwei Wettkämpfe stehen zur Auswahl: der World Cup mit 24 Teams und der Liga-Modus mit acht Mannschaften. Spielstände lassen sich glücklicherweise auf Diskette sichern.

(2) Der Taktik-Editor ist das beste Feature des Spiels. Die drei grauen Figuren kann man an jede beliebige Stelle des Spielfelds bewegen. Im Match wird der Computer versuchen, sie in die von Dir benötigte Position zu manövrieren.

(3) All die üblichen Optionen und vieles mehr wird aufgeboten, um Dich bei der Stange zu halten.

verdeckt nicht selten wichtige Momente des Spielverlaufs. Gleiches gilt auch für die Spielfeld-Map, die in entscheidenden Szenen oft das Tor verdeckt, was für Eure Verteidigung und Euren Angriff nicht eben hilfreich ist. Außerdem läßt sich der Ball zuweilen sehr einfach ins Netz bugsieren, während der Torwart einfach danebensteht und zusieht.

■ **Herbert Aichinger**



Dank des Paß-Fensters und des Taktik-Editors sind die Torszenen rasant und spektakulär.



Die Szenen im Torraum sind ein weiterer Pluspunkt des Spiels. Leider wird das Geschehen in der Seitenansicht jedoch oft von der Spielfeld-Map verdeckt.

COMMENT

Wembley International Soccer ist nicht so spielbar, wie es sein sollte, aber nach einer gewissen Eingewöhnungszeit hat man die Eigenheiten des Game-Designs im Griff und kann mit dem Spiel durchaus seinen Spaß haben.



Herbert

FACTS

Hersteller: Wünnge-Info
 Spiele: 1
 Disk: 2 Pro: 16 386
 40.-
 Englisch nötig:
 ja
 Festplatte: Nein
 2 Laufwerke: Ja
 Steuerung: Joystick

GAMEPLAY 75%

GRAFIK 65%

SOUND 50%

MOTIVATION 82%

GESAMT 74%



Langweiliger
 WFC

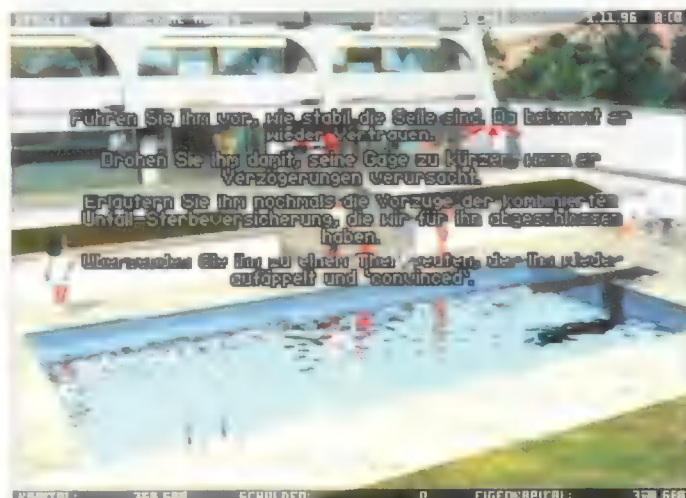


Englisch nötig,
 aber nicht
 notwendig

Ansprechender B-Movie in Eigenproduktion!

Der Produzent

Nachdem das Produktionsteam von Silver Style Entertainment bereits mit der Umsetzung von Caribbean Disaster für den Amiga bewiesen hat, daß es sein Handwerk versteht, versuchen Sie nun mit ihrer ersten Eigenentwicklung von sich reden zu machen. Nun sind wir in den Filmstudios live dabei.



Unvorhergesehene Ereignisse am Drehort beordern Dich an den Platz des Geschehens.

Die Idee, sich eine der Lieblingsbeschäftigungen sehr vieler Leute, nämlich Film & Fernsehen, für ein Computerspiel zunutze zu machen, ist nicht mehr ganz neu. Entführte uns Starbytes Hollywood Pictures Mitte '95 bereits ins Reich der Zelluloid-

Helden, packt Der Produzent das ganze Genre nun bei den Wurzeln an. Deine Aufgabe ist es nun, mit einem anfänglich bescheidenen Startkapital durch die Verfilmung fesseln-der Drehbücher rund 1 Milliarde US-\$ zu erwirtschaften.

C-Movie X, Klappe 1 die erste...

Bevor der Startschuß für die erste eigene Filmproduktion fällt, empfiehlt es sich erst einmal, sich mit den einzelnen Punkten des Hauptmenüs auseinanderzusetzen. Im Rahmen von mehreren Schwierigkeitsstufen dürfen sich bis zu fünf menschliche Konkurrenten einen Namen in der Filmbranche machen. Hilft der seriöse Bankangestellte, den anfänglichen finanziellen Engpaß zu überwinden, bleibt bei dauerhaftem Mißerfolg letztendlich nur noch der Weg zum örtlichen Kredithai. Als quasi letzte Chance pumpt diese Institution Dir dann zu unverschämten hohen Wucherzinsen nochmals einige Kröten und zögert nicht, solltest Du die pünktliche Rückzahlung versäumen, Dich sofort zu ruinieren. Doch bevor man an dieses



Außer über die hierfür anwählbaren Einrichtungsgegenstände gelangt man zusätzlich auch mittels einer übersichtlichen Icon-Leiste in die einzelnen Untermenüs.



Aus diesen 5 verschiedenen Charakteren darf man sein persönliches Bildschirm-Alter Ego auswählen.

eine mögliche Ende denkt, stürzt man sich erst einmal in die erste Filmproduktion. Ob man ein fertiges Drehbuch kauft oder aber eine der angebotenen Storys in Auftrag gibt, spielt anfangs noch keine Rolle, da man sowieso erst einmal das nehmen muß, was man sich gerade noch leisten kann. Ebenso gelingt es nur, Regisseur-Neulinge und Laienschauspieler auf Anhieb zu verpflichten. In einem einfachen Studio bastelt eine unerfahrene Film- und Ton-Crew an Deinem ersten Billig-Streifen. Nach und nach wächst Deine Erfahrung und hoffentlich auch Dein Bankkonto. Jetzt zahlen sich langsam die gut gepflegten Kontakte zu den Größen des Showgeschäftes aus. Standen Dir die Schauspielerelite und die bekannten Regisseure bis dato nur gelegentlich mit brauchbaren Tipps zur Verfügung, läßt sich nun auch der

eine oder andere für ein neues Projekt engagieren, natürlich immer vorausgesetzt, die Kasse stimmt. Übersichtliche Statistiken geben jederzeit Auskunft über aktuelle Filmproduktionen sowie den Erfolg bereits veröffentlichter Streifen. Bis ein Film einem Testpu-

Trotz vieler Handlungsmöglichkeiten geht der Ehrgeiz etwas verloren, weil der Bezug zur Realität fehlt.

blikum vorgestellt werden kann, das dann auch von Minute zu Minute etwas Neues zum Bemängeln findet, treten immer wieder verzögernde Hindernisse auf. Einmal steht nur Schwarzweiß-Filmmaterial zur Verfügung, ein anderes Mal streikt kurzerhand eine Schau-

INFO Im Rampenlicht



Besondere Zufallseignisse lockern regelmäßig den Spielablauf auf. So können Lottergewinne verschenkt werden, oder Du mußt Dich zum Beispiel entscheiden, ob Du Deinen Kameramann wegen einer Prügelei mit einem Statisten an die Luft setzt. Ein eindeutiges Ja oder Nein entscheidet, welches Ansehen Du letztendlich bei Deinen Mitarbeitern, in der Branche oder vor allem auch in der Öffentlichkeit genießt.

Okay Soft

An CIBACHEN 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294

Inh. Herbert Wirtz

AMIGA 1200:

Alten Breed 3D	DA 54.90
Banshee	DA 23.00
Bing	DV 73.90
Breathless	DA 58.90
Coala	DA 47.90
Der Reeder	DV 45.90
Der Seelenturm	DV 32.00
Disneys Aladdin	DA 54.90
Dream Web	DV 25.90
Dungeon Master 2	DV 75.90
Erben der Erde	DV 37.90
Fears	DA 63.90
Hanse Deluxe	DV 42.90
Hattrick	DV 67.90
Kick off 3	DA 49.90
König der Löwen	DA 56.90
MAGI	DA 67.90
Paws of Fury	DA 47.90
Pinball Mania	DA 56.90
Pinball Illusions	DA 57.90
Primal Rage	DA 68.90
Rally Championships	DV 33.90
Shaq Fu	DA 57.90
Sim City 2000	DV 65.90
Slam Tilt	DA 47.90
Speris Legacy	DA 55.90
Star Crusader	DA 45.90
Star Track	DA 27.90
25th Anniversary	DA 45.90
Top Gear 1	DA 49.90
Virocop	DA 37.90
Virtual Karting	DV 58.90
Willi Lemkes Fußball	DV 49.90
Whalspin	DA 41.90
Whizz	DA 41.90

AMIGA CD 32:

Alfred Chicken	DA 18.00
Alien Breed 3D	DA 54.90
Battle Chess	DA 31.90
Cadric	DA 64.90
Deep Core	DA 19.00
Dennis	DA 27.00
Dragon Stone	DA 23.00
Erben der Erde	DV 49.90
Evolution	DA 45.90
FEARS	DA 63.90
Fields of Glory	DV 29.90
Kinpin	DA 33.90
MAGI	DV 67.90
Seven Gates of Jambala	DA 31.90
Slam Tilt	DV 55.90
Speris Legacy	DV 55.90
Spiritual World	DV 59.90
Sports Football	DV 27.00
Star Crusader	DV 45.90
Super Street-fighter 2 Turbo	DA 55.90
Worms	DV 55.90

Zubehör:

Amiga Maus	29.00
Mausmatte f. Colonization	4.50
Mausmatte f. Transport Ty	4.50
Controlpad	24.90
Joystick TP 510	29.90

Sammlungen:

50 Hot Games (Media) DA 34.90
Karten Spiele
Strategie Spiele
Action Games

Award Winners Gold DA 28.90
Sensible Soccer
Jimmy White snooker
Zool

Elite Plus DV 34.90
"Industrie" und "Manager"

Sim Classics DV 65.90
Sim City
Sim Ant
Sim Life

Soccer Stars III DV 59.90
Kick off 3
File Soccer
Anstad
Premier Manager II

Spiele Sammlung 2 IMA 15.90
Spiele aus versch. Bereichen

Triple Fun DV 37.90
Die Seidler
Tennismaster 2

World Cup Year III DA 16.90
Striker, Sensible Soccer, Goal
Championship Manager

Sonderpreise

solange Vorrat reicht:

Behind the Iron Gate	DA 15.90
Doppelpass	DV 25.90
Fields of Glory	DV 29.90
Overdrive	DA 22.90
Sensible Golf	DA 25.90
Sword of Honour	DA 17.90
The Oath	DA 10.90
Think Twice	DA 15.90
Top Banana	DA 15.90
Woodsy World	DA 15.90
Zeppelin	DV 24.90

LÖSUNGSHEFTE:

Amberstar	9.90
Das schwarze Auge	24.50
Dream Web	9.90
Dungeon Master II	9.90
Elvira 1 + 2	9.90
Erben der Erde	9.90
Monkey Island 1 + 2	9.90

Voraussetzung oder Stammkunden DM 6.50 * Nachnahme DM 9.90 (+ DM 3. Zgeb.) * Ausland Vorauskassa DM 18.00
ACHTUNG: KEIN Ladengeschäft. Abholung im Artikel nach

DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Dittrich
Harleshäuser Str. 67 - 34130 Kassel
Telefon: 0561-68012 Fax: 68405

Versand + Laden
Mo - Fr
9.00-18.00
Sa. 9.00-13.00

AMIGA SPIELE

ECS + A500 AGA + A1200	
Black Viper (Motorrad)	DA 59.90
Caribbean Disaster	DV 59.90
Coala (Hubschraubersim)	DA 49.90
Colonization	DV 69.90
Der Reeder ECS (1.5MB) / AGA	DV 49.90
Der Seelenturm AGA	DV 49.90
Dungeon Master 2 (Adv)	DV 79.90
Erben der Erde ECS / AGA	je DV 49.90
Evolution - Humans 3 AGA	DA 49.90
Gloom Deluxe AGA	EV 49.90
Grand Ouvert 2 (Skatspiel/KS2)	DV 39.90
Gunship 2000 (Hubschrauber)	DA 39.90
Hattrick! (Fußballmanager) *	DV 69.90
Hillsea Lido NEU!	DA 39.90
Jaktar - Der Elfenstein (1.5+HD)	DV 39.90
MAG III ECS / AGA	je DV 69.90
NEMAC IV AGA (2MB+HD)	DA 49.90
Obsession (4 Flippertische)	EV 49.90
Pinball Prelude ECS / AGA	je EV 59.90
Pole Position ECS / AGA *	je DV 79.90
Primal Rage AGA	DA 59.90
Samba Partie ECS / AGA *	DA a Anfr
Sensible World of Soccer 95/96	DA 59.90
Sensible W o S - European Ed	DA 39.90
SLAM TILT (Flipper) AGA	DA 49.90
Soccer Stars 96 (FIFA, Anstoß, ...)	DV 69.90
Spens Legacy (Adv) AGA	DA 59.90
Spherical Worlds NEU!	DA 69.90
Super Skidmarks (Sim)	EV 39.90
Super Skidmarks Data Disk (Erw.)	29.90
Super Tennis Champs	DA 39.90
Watchtower AGA	DA 49.90
Worms - Wurmenschlacht	DV 59.90
Worms - Reinforcements *	DV a Anfr
Xtreme Racing AGA	DA 49.90
Zeewolf 2 (Hubschrauber)	DA 59.90

PREISHITS

3D Pool / Action Fighter	je DA 10.00
Behind the Iron Gate	DA 29.90
Embryo (Jagdflieger)	DA 10.00
Fatman (Jump'n Run)	DA 10.00
Fußball Total! ECS / AGA	je DV 19.90
Indiana Jones 3 (Action)	DA 10.00
Microprose Soccer (Sport)	DA 10.00
Naughty Ones ECS / AGA	je DA 19.90
Odyssey (Plattform-Action)	DA 29.90
ran Trainer (Manager) AGA	DV 29.90
Rick Dangerous 1 oder 2	je DA 10.00
Streetworker 1 (Action)	DA 10.00
Stunt Car Racer	DA 10.00
Summer Camp (Wettkämpfe)	DA 10.00
Turrican 2 incl. Joystick	DA 19.90
Winter Camp (Wettkämpfe)	DA 10.00
World Class Leaderboard	DA 10.00
Zool 2 (Jump'n Run) ECS	DA 29.90

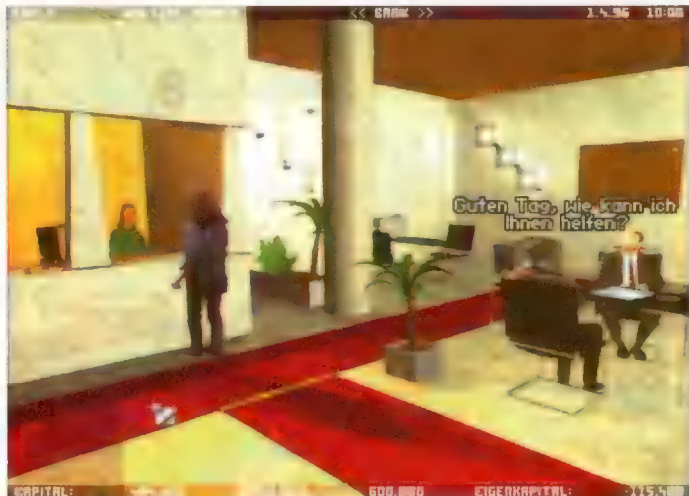
CD32 / Amiga CD / Zub.

CD32 Bump'n Burn	10.00
CD32 Erben der Erde	49.90
CD32 FEARS	69.90
CD32 Gloom	39.90
CD32 Nothing but Tetris	39.90
CD32 Paws of Fury	29.90
CD32 Sensible Soccer Intern.	15.00
CD32 Thomas the Tank Pinball	39.90
CD32 Worms	59.90
ZUB Amiga-Joystick (Tecno Plus)	19.00
ZUB Amiga-Joystick (Tecno Plus)	25.00

Kostenlosen Katalog anfordern!
Bitte System angeben
Wir liefern auch Software für PC + C64

LÖSUNGEN zu fast allen Spielen 15.-
HÄNDLERANFRAGEN ERWUNSCHT!

DA = Deutsche Anleitung DV = Komplett Deutsch * = noch nicht da, Vorbestellung möglich
Versandkosten: Vorkasse plus 5.- Nachnahme plus 10.- DM (incl. aller NN-Gebühren)
Ausland: nur Vorkasse (bar / Eurocheck / Postanweisung) + 20.- DM
Alle Angebote solange der Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten



Neben preisgünstigen Angeboten kann man auch die renommierten Großstudios für seine Filmaufnahmen mieten.

spielerin. Da führt kein Weg daran vorbei, und man muß sich selbst an den Drehort begeben, um mit einer Anweisung aus vier möglichen Alternativen (höheres Honorar, Rausschmiß usw.), die Arbeit schnellstmöglich wieder in Gang zu bringen.

Film ab!

Neben beeindruckend plastischen Rendergrafiken, die es leider nur als Standbilder zu bewundern gibt, ist Silver Styles Simulation geprägt von

Die gerenderten Grafiken geben allesamt einen hervorragenden räumlichen Eindruck ab. Macht humorvoller Inhalt vor seriösem Hintergrund Sinn?

einer nach jedem Geschmack einstellbaren Soundkulisse. Diese reicht von rhythmischem Beat bis hin zu melodischen Pianoklängen. Alle Melodien sind ziemlich eingängig, dennoch fehlt es an zusätzlichen zum Gameplay passenden FX. Steigt man auch ohne Studium der Anleitung relativ problemlos in den Spielablauf ein, so fesselt der humoristische Aspekt doch nur für kurze Zeit. Vielmehr fehlt diesem die nötige Portion Sarkasmus und hintergründige Zweideutigkeit. So kannst Du einer älteren Schauspielerin, die auf Deine Annäherungsversuche nicht eingeht, drohen, daß Sie dann wohl als alte Jungfer enden wird. Wieder einem anderen Telefonteilnehmer eröffnest Du, als das Gespräch auf sei-

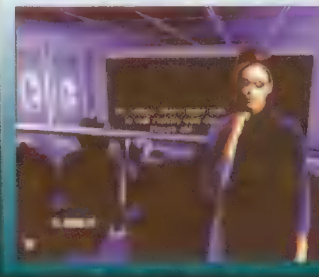


Die eindrucksvollen Standbilder können leider mit keinerlei zusätzlichen Teilanimationen aufwarten.

INFO

Die Filmpremiere

Vor einem exklusiven Publikum wird Dein neuestes Werk erstmalig vorgeführt. Dieses läßt sich dann auch sehr direkt über die Fähigkeiten der Schauspieler, den verfilmten Stoff und über die Kompetenz des Produzenten aus. Bei Nullstand ist ein Leben futsch.



nen Vierbeiner kommt, daß Du mal eben über seinen Hund drübergefahren bist. Nein, mit gekonntem Witz hat das wenig zu tun, höchstens mit plumpem Humor. Ungeachtet dessen wird das Gameplay vorwiegend bestimmt von mehr oder minder kostspieligen Transaktionen, wobei die sachliche Optik irgendwie gar nicht zu dem inhaltlich angestrebten Klauk passen will. Zudem müssen im Spielverlauf vielfach Multiple-Choice-Fragen beantwortet werden, von welchen zumeist nur eine offensichtlich Sinn macht, die

anderen nur als gagreiche Verzerrungen zu werten sind. Glücklicherweise kann man sich durch freche Antworten kaum seinen weiteren Weg verbauen, da die Gesprächspartner von der einen auf die andere Spielrunde sehr vergeblich sind. Alles in allem überzeugt Der Produzent also durchaus in technischer Hinsicht und im Hinblick auf die vorhandenen Optionen und Möglichkeiten. Mit Meisterwerken wie Mad News oder Biing! kann man ihn jedoch noch lange nicht vergleichen.

■ Oliver Preißner

COMMENT



Durch die Verulung von Fakten, Namen und Arbeitstiteln geht der Bezug zur Realität weitgehend verloren. Somit verkommt Der Produzent etwas zu einem zugegeben humorvollen, aber anspruchlosen Verschiebespielchen von Menü-Optionen, die zu einem möglichst schnellen Anwachsen des Firmenkontos führen sollen.

FACTS

Hersteller: Silver Style Entertainment ■ Spieler: 1-5 ■ Disks: 6
Preis: ca. DM 70,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: Wird unterstützt ■ 2. Laufwerk: wird unterstützt ■ Steuerung: Maus, Tastatur ■

- + Viele Handlungsmöglichkeiten
- Humor am falschen Platz

GAMEPLAY	66%
GRAFIK	76%
SOUND	62%
MOTIVATION	70%
GESAMT	72%

Wochenende!

Friday Night Pool

Pool läßt sich schlecht auf einem Computer nachempfinden, weil jeder Beteiligte das Geschehen aus seinem ureigenen Blickwinkel wahrnimmt und seinen eigenen Stil beim Spielen entwickelt. Gut umgesetzt wurde dies bisher nur in dem PC-Klassiker Virtual Pool. Wir haben uns einmal Friday Night Pool vorgenommen, um zu sehen, ob es dem Referenzprogramm Paroli bieten kann.

Der Optionenscreen gibt einem zu Beginn die Möglichkeit, ein paar individuelle Einstellungen vorzunehmen und das Spiel so seinen persönlichen Vorlieben anzupassen. Du kannst die Farbe von Kugel und Filz verändern und die Zahl der Spiele einstellen, die Du zocken willst. Der Zwei-Spieler-Modus läßt sowohl eine Partie gegen den Computer als auch gegen einen Freund zu. In einem speziellen Practice-Modus kannst Du Dich mit der Steuerung vertraut machen, bevor Du Dich an ein ernsthaftes Match heranwagst - ein bißchen Übung empfiehlt sich auf jeden Fall, wenn Du gegen die raffinierten Computergegner den Hauch einer Chance haben willst.

Zu jeder Zeit hast Du im Spiel die Möglichkeit, Deinen Cue entweder per Tastatur, Maus oder Joypad zu steuern - ein nützliches Feature, denn jedes dieser Eingabegeräte hat seine ganz besonderen Vorteile. Leider reagiert die Steuerung nicht ganz so sensibel, wie man es vielleicht von einer Pool-Simulation erwarten könnte. Im Single-Player-Game tritt man gegen den Computer an, der jeweils durch eines von vier Mädchen repräsentiert wird. Jede dieser Spielerinnen

weist andere Fertigkeiten auf. Man kann diese Option auch für eine Runde Strip-Pool nutzen, was den meisten weiblichen Amiga-Usern sicherlich ein Dorn im Auge sein wird. Die Umsetzung dieses Features wirkt allerdings recht amateurhaft und unfreiwillig komisch, darüber hinaus läßt sich die Strip-Option auch abschalten. Der Zwei-Spieler-Modus macht natürlich am meisten Spaß, wenn man gegen ernstzunehmende Gegner antritt. In dieser Hinsicht vermißt man bei Friday Night Pool einen Tournament-Modus, der den Wettkampf-Charakter des Spiels noch verstärkt hätte.

Das dem Spiel zugrundeliegende Design ist zwar farbenfroh, bietet aber nicht viel Aufregendes; man nimmt das Geschehen direkt von oben wahr, eine 1st-Person-Perspektive wurde nicht integriert! Auch der Sound beschränkt sich aufs Wesentliche: neben ein paar Samples mit Publikumsgetöse bekommt man das klackende Geräusch der Kugeln zu hören. All dies lenkt nicht von den Vorgängen auf dem Filz ab, denn der Sound spielt bei Pool ja sowieso eine untergeordnete Rolle.

■ Herbert Aichinger



Die vier Computergegner werden von vier Mädchen repräsentiert.



Es gibt genügend Optionen, um Friday Night Pool auf längere Sicht interessant zu machen.



In den Cartoons, in denen die Kugel über den Tisch hinaus-schießt, kommt auch der Humor nicht zu kurz.

COMMENT

Dies wird sicherlich kein Klassiker werden, stellt aber dennoch einen ernstzunehmenden Versuch dar, Pool auf dem Computer zu simulieren. Die grundlegenden Merkmale des Games wurden gut eingefangen.



FACTS

Hersteller: Jonathan Harris ■ **Spieler:** 2 ■ **Disks:** 2 **Preis:** ca. 30 DM 80,- ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** wird unterstützt ■ **2.Laufwerk:** wird unterstützt ■ **Steuerung:** Joystick, Tastatur, Joypad ■



leicht spielbar



Technisch nicht ganz ausgereift

GAMEPLAY 77%

GRAFIK 80%

SOUND 78%

MOTIVATION 81%

GESAMT 82%

Exile erwachte vor ungefähr einem Jahr zum Leben und wurde von der Fachpresse freudig begrüßt. Seitdem hat es nicht aufgehört, selbst die abgebrühteren Zocker zu verwirren und zu frustrieren. Audiogenics wollten sicherlich kein unausgereiftes Produkt auf den Markt bringen - jetzt endlich erhörten sie die Hilferufe der unzähligen Spieler und brachten eine Erweiterungsdisk heraus.

Und dann hebt er ab.....



Exile Data Disk



Mit dem zwölften Savegame landet man auf diesem Schiff. Der Rest bleibt Dir überlassen!

Exile ist eine Kreuzung aus einem Shoot 'em Up und einem Plattform-Spiel, in dem Du Level für Level mit galaktischen Problemen konfrontiert wirst. Optisch macht das Spiel nicht gerade viel her und unterscheidet sich nicht von anderen Vertretern des Genres, aber es hat einen Punkt, der es zweifellos aus der Masse heraushebt: Gameplay. Wieder einmal zeigte sich hier, daß es durchaus Sinn macht, ein Game zu veröffentlichen, das unterhaltsam ist und nicht nur gut aussieht.

Der Sound ist etwas besser, und exzellente Musik begleitet das Geschehen. Sie fängt die Atmosphäre des Spiels hervorragend ein, ohne sich in den Vordergrund zu drängen. Einen sehr ansprechenden Eindruck

hinterlassen darüber hinaus auch die Soundeffekte.

Exile ist ein Spiel, das einen sofort in seinen Bann schlägt, und man möchte es nicht mehr beiseite legen, wenn man einmal damit angefangen hat - vorausgesetzt Du weißt die Data Disk zu schätzen, die es Dir zumindest ermöglicht, ein bißchen weiterzukommen.

Als das Game auf den Markt kam, gab es unglücklicherweise Schwierigkeiten, denn an einem wichtigen Punkt des Geschehens wurde man von so unterschiedlichen Kreaturen wie Fröschen oder Vögeln angegriffen. Dem konnte man nur entgehen, wenn man den Jetpack aus dem Weg ging - ein ziemlich schwieriges Unterfangen.

Nun aber zur Data Disk. Angesichts der Tatsache, daß sich viele User durch Exile vor den Kopf gestoßen fühlten und lautstark nach Spielhilfen verlangten, hat sich Audiogenics nun entschlossen, eine Erweiterungsdisk herauszubringen. Sie enthält im Grunde zwölf Savegames von verschiedenen Abschnitten des Spiels. Das mag sich nach Geldschneiderei anhören, aber der Preis der Disk richtet sich nach deren

Inhalt und ist in diesem Falle recht günstig. Die Disk kann dem Spiel für diejenigen, die damit nicht mehr weiterkommen, neues Leben einhauchen. Nichts ist frustrierender, als ein Spiel nicht beenden zu können, weil es zu schwierig ist. Wenn Du also in Exile mitten im Spiel das Handtuch geworfen hast, ist es jetzt für Dich an der Zeit weiterzuspielen!

■ Herbert Aichinger

COMMENT

Obwohl es sich hier nicht um eine Data Disk im ursprünglichen Sinne handelt, gibt sie denjenigen, die im Originalprogramm auf unüberwindliche Schwierigkeiten gestoßen sind, die Möglichkeit, das Spiel zu beenden.



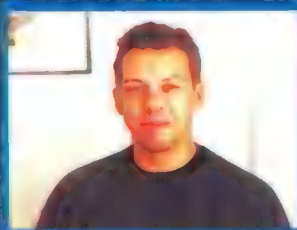
Herbert

FACTS

Hersteller: Audiogenics ■ Spieler: 1 ■ Disks: 1 Preis: ca. DM 30,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: wird unterstützt ■ 2. Laufwerk: - ■ Steuerung: Joystick, Tastatur ■

- + Hilfe für überforderte Exile
- keine neuen Features

GAMEPLAY	72%
GRAFIK	70%
SOUND	80%
MOTIVATION	71%
GESAMT	70%



“

Herzlich willkommen zurück mit einer weiteren Top-Ausgabe der Tips & Tricks. Diesen Monat haben wir uns von der allgemeinen Fußballhysterie anstecken lassen und Lösungen für Total Football und Sensible Soccer '90 mit aufgenommen. Natürlich beugten wir uns hier dem Willen unserer Leserschaft, denn wir wissen ja, wieviel euch der liebe König Fußball bedeutet (man braucht sich ja nur die Charts anzusehen!). Ferner setzen wir die Spieleguides zu Magic Boy und Speris Legacy fort und bieten euch mit unseren Lösungen zu Hillsea Lido und Timekeepers etwas ganz Besonderes. Beides sind Top-Spiele aus dem Hause Vulcan, und ich kann sie euch nur empfehlen. Nun, das ist alles für heute - ich wünsch euch viel Spaß und hoffe, daß wir uns im nächsten Monat wieder sehen!

”

AMIGA

Tips & Tricks

DIE **COMPUTEC** VERLAG **POWERTIPS 7/96**

WOMPLETTLÖSUNG

- 226 Hillsea Lido
- 240 Magic Boy
- 244 Sensible Soccer
- 238 Speris Legacy
- 236 Timekeepers
- 232 Total Football

246 CODES

248 EXPERTENTIPS

251 LESER-TIPS

253 CHART-TIPS

254 TIPS & TRICKS ABC

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner mit meine Amiga Games-Tips bestellen:

ST. HELP-Sammelordner „Amiga Games“ je 10,- DM

Gesamt DM

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,- Ausland DM 13,-) DM

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM

☐ bar (Geld liegt bei)

☐ per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name

Vorname

PLZ Wohnort

Datum/Unterschrift

◀ **ZUM SAMMELN!**



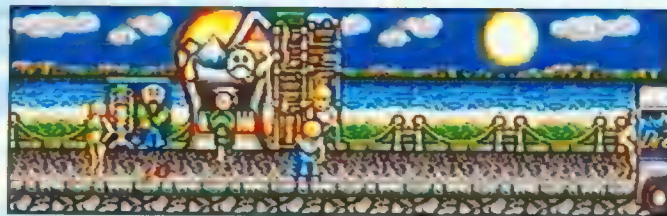
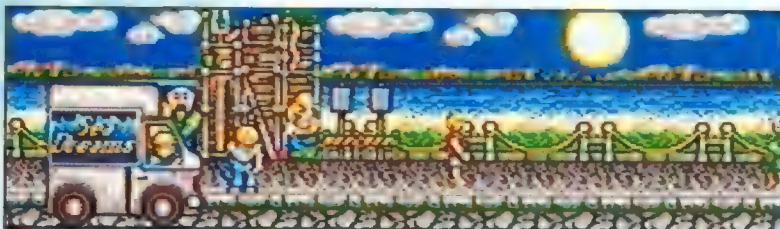
- für deine Power-Tips aus der Amiga Games
- für die wichtigsten 384 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!

Hillsea Lido

Für den Amiga gibt es eine ganze Reihe von Management-Simulationen, aber Vulcan Software haben sich dafür entschieden, ein etwas anderes Programm auf den Markt zu bringen. Bei Hillsea Lido handelt es sich um eine Strandbad-Simulation. Nicht gerade ein naheliegendes Thema für ein Spiel, oder? Trotzdem ist es sehr gut geworden, und wenn du mal deine eigene Insel Rügen managen willst, bist du mit Hillsea Lido gut bedient.

Wenn du deine ganze Promenade ausgebaut hast, kannst du es dir erlauben, die Preise wieder ein wenig herabzusetzen, so daß auch die ganz pingeligen Kunden zufriedengestellt werden. Man sollte nämlich lieber versuchen, an alle Leute etwas zu verkaufen, statt nur an jene, die bereit sind, hohe Preise zu zahlen. Wenn du über einem Touristen beim Verlassen deines Ladens ein Pfund-Zeichen ersiehst, erkennst du, daß deine Preise zu hoch sind. Trotzdem solltest du die Preise nicht sofort ändern, denn es könnte ja lediglich einer der ganz pingeligen Kunden gewesen sein. Wie pingelig die Touristen sind, kannst du herausfinden, indem du auf das Icon mit den Leuten im Hauptmenü klickst. Anschließend klickst du auf den Touristen, den du überprüfen willst.



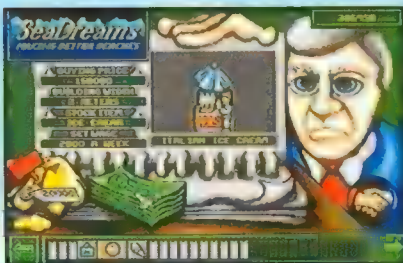
Denke daran, auch den Lohn für deine Laden-Mitarbeiter festzulegen, da diese für alles, was sie verkaufen, eine Provision verlangen. Wenn sie die nicht bekommen, werden sie schlecht gelaunt, und die Touristen bleiben aus. Wenn deine Waren ca. 100 DM kosten, sollte die Provision zwischen 5 und 10 DM liegen. Du erkennst,

ob du die Provision richtig eingestellt hast, wenn du nach traurigen Gesichtern Ausschau hältst, die beim Verlassen der Läden über den Touristen erscheinen können. Wenn bei einem Shop sehr viele traurige Gesichter auftauchen, solltest du die Provision um 1 oder 2 DM anheben.

Zu Beginn des Spiels hast du 20 m Promenade und 20 m Strand zur Verfügung. Das hört sich mickrig an, aber es dauert seine Zeit, bis du diesen Platz ausgenutzt hast. Die meisten Shops und Fahrgeschäfte sind nämlich sehr teuer. Wenn du alles zugebaut hast, kannst du mehr Land kaufen, um dein Strandbad zu erweitern, aber darüber sprechen wir später. Nun hast du deinen Strand, deine Promenade und 1 Mio. DM. „Wie fang' ich an?“, hör' ich dich fragen. Zuerst mußt du dir einen oder zwei Stände für die Promenade kaufen. Postkarten sind ein guter Anfang, aber sie bringen nicht viel Geld ein. Wenn du einen großen Start hinlegen willst, solltest du dich für die Italienische Eisbude entscheiden, da sie viel einbringt, aber doch billig zu haben ist. Wenn du deine ersten beiden Geschäfte hast, platzierst du sie auf der Promenade, und zwar den Postkartenstand ganz links und die Eisbude direkt daneben. Dazu bedienst du dich des Anzegebalkens unter dem Katalog. In diesem Stadium ist die Platzierung noch nicht so wichtig, aber wenn es turbulent wird auf deiner Promenade, stellst du fest, daß es am besten ist, die teuersten Geschäfte in der Mitte zu platzieren.

Während die Stände aufgebaut werden, gehst du zum Großhändler und orderst deinen ersten Warenbestand. Nach dem Kauf der beiden Stände hast du nicht mehr viel Geld übrig, kaufe also gerade mal 30 Stück von jedem Posten. Dann klickst du auf das Telefon, um die Bestellung abzuschicken. Du mußt auf die Ankunft des Lastwagens warten, bevor du über deine Waren verfügen kannst, aber das macht nichts, denn deine Stände sind sowieso noch nicht fertig. Während du auf das Ende der Aufbauarbeiten wartest, buchst du eine Vorstellung von Basils Ballonshow für den Sonntagabend. Sie kostet nur 50.000 DM, und du wirst damit eine Menge Kohle machen. Begib dich auch an den Strand und werfe einen Blick auf den Sea Dreams-Strandkatalog. Kauf dir eine Schlauchboot-Vermietung und platziere sie ganz links auf dem Strand.

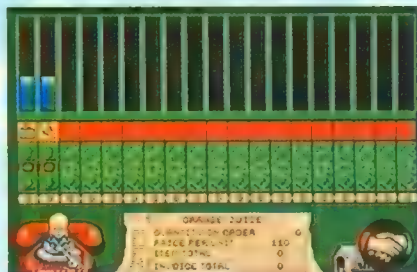




Verlasse den Katalog und gehe zum Strand, um die Preise für die Schlauchboot-Vermietung festzulegen. Das Gute an den Vermietungsgeschäften ist, daß man für sie keine neuen Waren einkaufen muß. Du mußt lediglich ein Auge auf den Service-Balken werfen und dein Geschäft renovieren, wenn der Balken sich ungefähr um zwei Drittel verkürzt hat. Zu Anfang sollten die Boote ca. 100 DM Miete kosten. Außerdem mußt du den Lohn für deine Mitarbeiter festlegen, andernfalls werden sie schlecht gelaunt und sorgen dafür, daß die Touristen nichts kaufen. Lege den Lohn zunächst auf 5 DM fest, aber wenn du feststellst, daß du

die Miete für die Boote etwas anheben kannst, solltest du auch eine kleine Lohnerhöhung springen lassen. Der Balken sollte ungefähr zu zwei Drittel ausgefüllt sein, damit deine Mitarbeiter und die Touristen zufrieden sind.

Wenn die Shops fertiggebaut sind, setzt du den Preis für deine Waren fest, bevor die Touristen sie kaufen können. Am besten verdoppelt man dabei den Einkaufspreis, den man selber beim Großhändler für die Ware bezahlt hat. Wenn sich die Sachen dann sehr gut verkaufen, kannst du die Preise stufenweise heraufsetzen, bis du merkst, daß die Kunden die Sachen nicht mehr abnehmen. Wenn sich die Waren schlecht verkaufen, setzt du einfach die Preise wieder ein bißchen herab, bis du den Betrag herausgefunden hast, den die meisten Leute zu zahlen bereit sind.



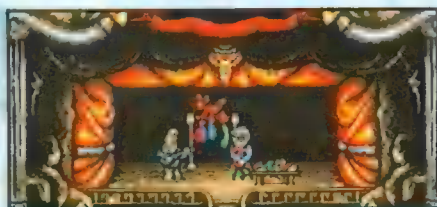
Wenn du für die erste Woche alles richtig eingestellt hast, kannst du einen Blick auf dein Bankkonto werfen. Du brauchst Bargeld, um deinen Lagerbestand aufzustocken und Mitarbeiter zu beschäftigen. Du kannst rote Zahlen machen, aber es ist nicht ratsam. Wenn du eine Show gebucht hast, mußt du auch Werbung dafür machen, damit die Touristen sie auch besuchen. Dafür engagiert man einen Plakatläufer, der entweder auf der Promenade oder am Strand eingesetzt werden kann. Wenn du kaum mehr Geld hast, solltest du dir im Leute-Menü anschauen, wo sich die meisten Menschen aufhalten. Wenn sich alle am Strand aufhalten, schickst du deinen Plakatläufer dorthin, denn so wird deine Werbung von vielen Leuten gelesen. Falls du noch genügend Geld hast, kannst du auch ■■■

Strand und auf der Promenade je einen Plakatläufer losschicken. In den ersten paar Wochen deines Strandbadmanager-Daseins wirst du dir dies jedoch nur einen oder zwei Tage in der Woche leisten können. Denke daran, die Plakatläufer für jeden Tag von neuem zu engagieren, da sie von selber immer nur einen Tag lang arbeiten. Wenn du zwei Plakatläufer losschickst, solltest du dies ■■■ Freitagen und Samstagen tun, denn an diesen Tagen ist normalerweise am meisten los.

Deine Warenvorräte solltest du mindestens zweimal am Tag überprüfen, indem du zum Großhändler gehst und dir die Balken anschaust. Wenn du auf den Stand klickst, kannst du ganz genau herausfinden, wie es um deinen Lagerbestand bestellt ist, aber diese Methode erweist sich spätestens dann als umständlich, wenn du viele Geschäfte überprüfen mußt. Schau dir also lieber die Tabellen beim Großhändler an. Wenn deine Vorräte knapp werden, solltest du Nachschub ordern. Dies sollte rechtzeitig geschehen, bevor dir in deinen Läden die Waren ausgehen, denn sonst verlierst du eine Menge Geld. Bei deiner Bestellung achtest du darauf, daß du alles Notwendige beisammen hast, und klickst anschließend aufs Telefon. Wenn du nämlich für jeden Posten einzeln aufs Telefon klickst, wirst du eine Ewigkeit warten, bis du alle bestellten Sachen bekommst. Außerdem erhöht sich so deine Telefonrechnung unnötig. Der LKW mit deinen Waren braucht in Echtzeit etwa eine Minute, um zu deinem Strandbad zu kommen, stelle also sicher, daß du für diese Zeit noch genügend Vorräte hast. Manchmal wird dir der Großhändler auch die eine oder andere Ware nicht verkaufen. Das kann dich ganz schön in Schwierigkeiten bringen, wenn du mit

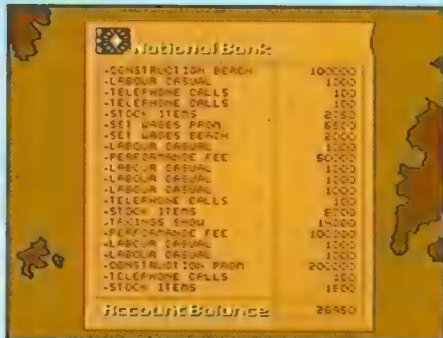


deinen Vorräten nicht vorgesorgt hast. Am besten begibst du dich nach Ankunft deiner Waren sofort wieder zum Großhändler und bestellst Nachschub, sonst ist dein Laden bald leer.



Für die ersten paar Wochen solltest du keine weiteren Geschäfte mehr kaufen, sonst wirst du mit deiner Bilanz sehr schnell in die roten Zahlen geraten.





National Bank	
CONSTRUCTION BEACH	100000
LABOUR CASH	1000
TELEPHONE CALLS	100
STOCK ITEMS	2500
SET WAGES FROM	2500
LABOUR CASH	1000
PERFORMANCE FEE	50000
LABOUR CASH	1000
LABOUR CASH	1000
LABOUR CASH	1000
TELEPHONE CALLS	100
STOCK ITEMS	2500
LABOUR CASH	1000
PERFORMANCE FEE	50000
LABOUR CASH	1000
LABOUR CASH	1000
CONSTRUCTION FROM	200000
TELEPHONE CALLS	100
STOCK ITEMS	2500
Accounts Balance 26450	

Steigere deinen Profit einfach durch Warenbestellungen und indem du jede Woche die billigste Show ankündigst. Wenn du ungefähr über 500.000 DM verfügst, kannst du wieder damit beginnen, neue Läden zu kaufen, z. B. einen billigeren Promenadenshop wie den Orangensaft-Kiosk. In diesem frühen Stadium mußt du immer ca. zwei Wochen verstreichen lassen, bis du Strand oder Promenade mit einem weiteren Laden oder einer anderen Attraktion ausstatten kannst. Achte darauf, daß du beide Bereiche gleichermaßen ausbaust, indem du z. B. in einer Woche einen Stand für die Promenade kaufst und zwei Wochen später ein Mietgeschäft für den Strand. Auf diese Weise stellst du die Besucher beider Bereiche zufrieden. Wenn du ins Leute-Menü schaust, erfährst du, welche Attraktionen die Besucher als

nächstes wünschen, aber dies entspricht sowieso weitgehend der Reihenfolge im Bestellkatalog. Am Anfang sollte man diese Reihenfolge auch einhalten, aber wenn man mehr Land kauft, sollte man die teureren Stände in der Mitte plazieren und dann die beiden Seiten mit billigeren Shops für T-Shirts oder Sonnenöl auffüllen. Du wirst feststellen, daß Strand und Promenade mindestens alle zwei Tage mit Abfall übersät ist. Wenn du den Müll nicht wegräumst, wird keiner der Touristen deine Einrichtungen benutzen, weil sie der Zustand deiner Anlagen abstoßt. Um den Dreck aufzuräumen, gehst du in das Mitarbeiter-Menü und stellst Reinigungspersonal ein. Es gibt jeweils einen Müllmann für den Strand und für die Promenade - achte also darauf, im Bedarfsfall beide einzustellen. Am besten läßt man den Abfall so lange wie möglich liegen, da die Müllmänner pro Tag 1.000 DM kosten, und wenn sie mehr wegzuräumen haben, tun sie mehr für ihr Geld. Wenn die Promenade oder der Strand zu schmutzig werden, erscheint über den Shops ein Icon mit einem Besen, das dich daran erinnert, daß Saubermachen dringend angesagt ist. Am besten läßt man es aber gar nicht erst soweit kommen.



Das Geld aus deinen Geschäften geht nicht direkt auf die Bank. Es bleibt im Laden, wenn du es nicht einsammelst, und dann kannst du es nicht nutzen. Am besten sammelt man das Geld von der Promenade und

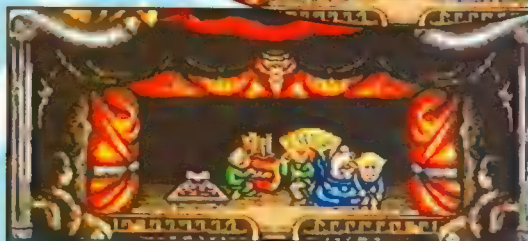


vom Strand immer am Montag nach der Show ein. So kannst du alle Profite zusammenlegen und planen, wie du dein Geld in der laufenden Woche investieren willst. Du stellst im Mitarbeiter-Menü einfach einen Geldeinsammler. Das Problem besteht darin, daß der Geldeinsammler immer wieder ausgeraubt wird, da er schutzlos ist. Also engagierst du noch einen Body Guard an der Promenade und

einen Bademeister am Strand für die Zeit, in der das Geld eingesammelt wird. Wenn aus irgendeinem Grund am Montag nicht viel Geld in deinen Ladenkassen ist, wartet man mit dem Einsammeln besser noch eine Woche, da das Engagieren des Personals sehr teuer ist.

Wenn etwas mehr Geld in deine Kassen fließt, solltest du dein Strandbad ausbauen, so daß es einen beachtlichen Standard erreicht. Mit mehr Läden wird dein Job natürlich komplizierter, da du sie alle im Auge behalten mußt, damit nichts schiefgeht. Denke daran, daß die Läden auf der Promenade von Zeit zu Zeit gereinigt werden müssen. Du kannst feststellen, wie verdreckt sie sind, indem du in der Menüleiste des jeweiligen Ladens den blauen Balken betrachtest. Der Shop muß gereinigt werden, wenn der Balken ungefähr zwei Drittel zurückgegangen ist. Wenn er noch weiter zurückgeht und sich der

Gesundheitsinspektor ankündigt, bekommst du eine kostspielige Verwarnung, die dir besonders am Anfang schwer zu schaffen machen kann. Wenn du eine Verwarnung bekommst, solltest du dem betroffenen Laden dein ganz besonderes Augenmerk schenken, da die nächste Verwarnung noch teurer wird.





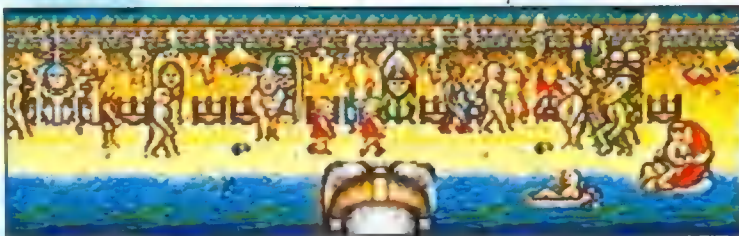
Auch deine Mietgeschäfte gilt es im Auge zu behalten, denn sie könnten unsicher werden und eine Reparatur benötigen. Ein Hygiene-Spezialist und ein Service-Ingenieur kosten jeweils 500 DM - du solltest also wieder bis zur letzten Minute warten, bis du sie zum Einsatz kommen läßt. Einige Tage bevor der Gesundheitsinspektor oder der

Sicherheitsinspektor kommen, bekommst du einen entsprechenden Hinweis. Checke also all deine Läden durch, bevor er ankommt, dann brauchst du dir über Verwarnungen keine Sorgen zu machen.

Nun hast du für einige Zeit die billigste Show laufen lassen, und immer mehr Kunden haben die Vorstellungen besucht. Du kannst eine Show jedoch immer nur so lange laufen lassen, bis das Publikum langsam ausbleibt, da es sich langweilt. Die nächste Show auf der Liste ist Bingo. Sie kann schon in der ersten Woche sehr erfolgreich sein. Du solltest Bingo sofort buchen, wenn du genug Geld dafür hast. Dann machst du die ganze Woche über Werbung für die Show, denn dies ist der Punkt, an dem man beginnt, das große Geld einzusacken. Wenn du die Bingo-Nacht zum ersten Mal veranstaltest, solltest du für ein paar Wochen keine neuen Stände kaufen, so daß du dein Bankkonto mit den Profiten aufstocken kannst. Wenn dein Profit groß genug ist, kannst du wieder Stände kaufen, die Bingo-Show buchen und trotzdem genügend Geld zur Verfügung haben, um dein Strandbad in Schuß zu halten. Du solltest diesen Punkt ungefähr sechs Wochen nach Saisonbeginn erreicht haben, wenn nicht, gehst du auf Sparkurs, bis du dir die Bingo-Nacht leisten kannst.



Während dein Guthaben auf der Bank wächst, kannst du mit anderen, teureren Shows herumexperimentieren. Setze aber immer wieder eine Bingo-Nacht an, bis du eine reguläre Besucherzahl von gut über 800 aufweisen kannst. Die anderen Acts sind viel kostspieliger, aber wenn du dir leisten kannst, sind sie es wert, denn die Eintrittspreise gehen jedesmal um 500 nach oben. Du kannst deine Gewinne also leicht vervielfachen. Je mehr die Shows kosten, desto besser werden sie auch, denn sie locken mehr Leute an als die Ballonshow oder das langweilige Bingo. Vergiß nicht, regelmäßig Werbung zu machen. Wenn du das Geld dazu hast, solltest du Premieren in beiden Bereichen sieben Tage die Woche bewerben. So kommt viel zusätzliches Kapital in die Kassen, und die Investition in die Plakatträger hat sich allemal rentiert.



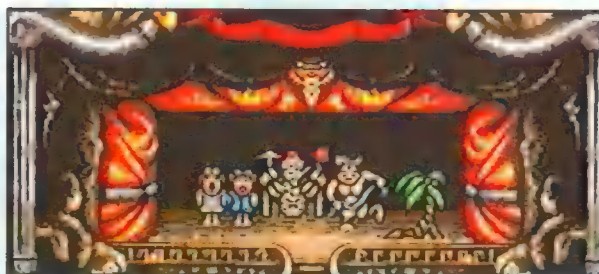
Wenn du die teureren Stände und Angebote auf dem Strand bekommst, mußt du die Preise erhöhen, sonst machst du keinen Profit. Denke daran, daß sich alle Stände selbst tragen müssen, sonst hast du bald Schulden. Wenn du 500.000 für ein Mietgeschäft am Strand zahlst,

mußt du das Geld möglichst schnell wieder hereinbekommen und die Preise entsprechend ausrichten. Wenn du den letzten billigeren Stand im Katalog nimmst, kannst du gut den Preis für den neuen abschätzen. Wenn du beim letzten Stand beispielsweise die Preise um die 400 DM festgelegt hast, müssen die des neuen um die 500 DM liegen. Trotz allem sprechen die Touristen das letzte Wort. Wenn sie den Preis für zu hoch halten, werden sie dein Geschäft nicht nutzen oder das Produkt nicht kaufen. Beachte die Zeichen, die über ihren Köpfen erscheinen, um dir Klarheit zu verschaffen. Auch wenn bei einem deiner Mietgeschäfte keine Boote ausgeliehen werden, weißt du sofort, daß etwas schief läuft. Normalerweise sollten nämlich alle Boote im Wasser sein, wenn am Strand gerade viel Betrieb ist.





Das Personen-Menü klärt dich darüber auf, wie viele Leute sich in jedem Bereich aufhalten und welche Wünsche sie als nächstes für den Strand und die Promenade haben. Das erweist sich als praktisch, wenn man wissen will, wo man am besten Werbung für seine Show machen soll. Es gibt auch einen Zeiger, der es dir erlaubt, ein paar Dinge über die Touristen herauszufinden, die sich in deinem Strandbad aufhalten. Wenn du mit dem Zeiger auf einen Touristen klickst, geht ein Fenster im Personen-Menü auf. Dort erfährst du, wie pingelig die Leute sind, und an den Balken neben dem Fenster kannst du sehen, welche Wünsche sie haben. Wenn einer dieser Balken ganz oben ist, sind sicherlich einem deiner Läden die Vorräte ausgegangen, und die Touristen wissen nicht mehr, wo sie die gewünschten Waren herbekommen sollen. Die Balken erscheinen auch über den Köpfen der Touristen, wenn sie einen Shop betreten, der keine Vorräte mehr hat. Anhand der Pingeligkeit entscheidet man, ob man die Preise oder den Service ändern sollte, über den sich ein Tourist beschwert hat. Wenn nach dem Kauf eines Strandballs über dem Touristen ein Geldzeichen erscheint, bedeutet das, daß er den Ball zu teuer fand. Wenn du feststellst, daß ein Tourist sehr pingelig ist, solltest du erst abwarten, ob sich sonst noch jemand beschwert, bevor du deine Preise senkst. Wenn ein nicht besonders pingeliger Tourist allerdings verärgert ist, solltest du die Preise um ein paar Mark senken, weil die meisten anderen Kunden so denken wie er.



Normalerweise geht ■ am Strand ■■ geschäftigsten zu, aber trotzdem bringt er nicht das meiste Geld, da von den Fahrgeschäften immer nur zwei gleichzeitig benutzt werden können. Deshalb mußt du die Preise für die Fahrgeschäfte am Strand so hoch wie möglich festsetzen. Außerdem mußt du am Strand Anlagen bauen, die dir gar kein Geld einbringen, sondern vielleicht am Ende der Woche ein Lob von der Stadtverwaltung, wenn du Glück hast. Solche Anlagen umfassen Umkleidekabinen und Toiletten - sie sind nicht sehr teuer und nehmen auch den Ständen keinen Platz weg, da sie im Hintergrund aufgestellt werden. Versuche, so viele wie möglich

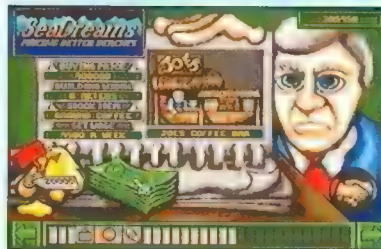


davon zu kaufen, so daß du am Ende der Woche die Belohnung für Strandanlagen über 100.000 DM einstreichen kannst. Außerdem kannst du noch Liegestühle für den Strand kaufen, aber diese müssen vorne in einer Reihe mit den Geschäften aufgestellt werden. Aus diesem Grund solltest du den Kauf von Liegestühlen so lange zurückstellen, bis du recht viel Land

zur Verfügung hast. Es gibt auch einen Preis für Promenadenanlagen, aber es empfiehlt sich nicht, Tische und Ferngläser zu kaufen, da sie nur viel Platz wegnehmen, den man mit lukrativeren Geschäften besser nutzen könnte.

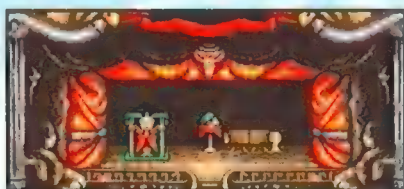
Wenn du neues Land für die Promenade kaufst, wirst du auch mehr Land am Strand zur Verfügung haben. Am Strand gibt es nicht genügend Stände, um all den Platz zu füllen. Du kannst die Freiräume ganz preiswert mit Liegestühlen auffüllen oder dir einen der teureren Läden anschaffen. Es lohnt sich nicht, zwei Tretboot- oder Schlauchboot-Vermietungen aufzustellen, aber wenn du dir Wasserski und Drachenfliegen leisten kannst, solltest du von diesen Attraktionen unbedingt Gebrauch machen, denn mit ihnen kannst du deinen Profit verdoppeln.

Wenn Promenade und Strand ziemlich vollgebaut und gut besucht sind und du immer noch über eine Menge Geld auf der Bank verfügst, kannst du deine Bestellungen beim Großhändler etwas vergrößern. Klicke einfach im Großhändler-Menü für jedes Produkt die maximale Menge an. Wenn du Glück hast, bekommst du alles, und die Lager deiner Shops werden komplett aufgefüllt. Eventuell sind aber nicht alle Waren sofort verfügbar, du solltest also trotzdem sofort neu ordern, wenn die bestellte Ladung bei dir eingetroffen ist. Jetzt wo alle deine Läden gefüllt sind, gehst du jeden Tag zum Großhändler, um deine Waren aufzustocken. Auf diese Weise mußt du dir nie mehr Sorgen über leergeäumte Lager machen. Die großen Bestellungen sind sehr teuer





Aber du mußt dir darüber keine Sorgen machen, wenn dein Strandbad gut besucht ist. Dein Lagerbestand verkauft sich in einem oder zwei Tagen, und du machst ein gutes Geschäft dabei. Wenn du viel Geld und Stände hast, kannst du sie auch früher reinigen lassen, so daß sie immer in einem Top-Zustand sind. Es wird schwieriger, alle Geschäfte im Auge zu behalten, wenn du viele davon hast, und deshalb empfiehlt es sich, sie zu reinigen, bevor es wirklich notwendig wird. So kannst du sie besser pflegen und läßt die Läden nicht herunterkommen.



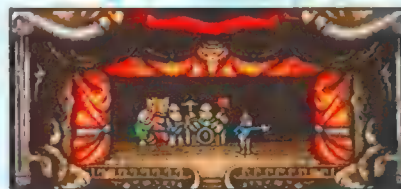
Einige der teureren Stände nehmen bis zu sechs Meter Platz in Anspruch, du mußt also bald mehr Land kaufen. Land ist nicht sehr teuer, aber unbedingt notwendig, wenn dein Strandbad das beste werden soll. Wenn es also auf deinem Promenadengrundstück eng wird, solltest du sofort Land dazukaufen. Am besten plziert man die größeren Shops auf das erste Stück des neuen Lands. Stelle einen Coffee-Shop und einen Sandwich-Kiosk hin, und wenn du noch mehr Grund kaufst, plzierst du dort die anderen Shops. So sind die besten

Shops in der Mitte der Promenade. Die größeren Shops sind sehr teuer, ebenso die Gehälter für die Mitarbeiter. Aber trotzdem lohnt es sich, denn man macht mit diesen Läden auch einen schönen Profit. Wenn das Produkt dich beispielsweise 400 DM kostet, kannst du es um 800 weiterverkaufen - sehr lukrativ! Die Waren sind teuer, aber sie gehen weg wie warme Semmeln, und du machst schon nach ein bis zwei Tagen Gewinn.



Du wirst feststellen, daß du die Stände am Strand viel schneller vollständig hast als die Shops auf der Promenade. Wenn du am Strand alle Geschäfte hast, wirfst du einen Blick auf das Personen-Menü, und es wird dir mitteilen: „Der Strand ist großartig, wir lieben dich“. Ein tolles Gefühl, wenn man anerkannt wird, oder? Nun besteht deine Aufgabe am Strand darin, die Leerräume mit Liegestühlen und anderen Einrichtungen aufzufüllen. Das kostet nicht sehr viel und geht recht schnell vonstatten. Um den Strand auf diesem Standard zu halten, sollte man ihn täglich reinigen und den technischen Zustand der Fahrgeschäfte immer im Auge behalten. Repariere sie, bevor der Balken um über die Hälfte zurückgegangen ist, dann hast du keine Probleme mit dem Sicherheitsinspektor oder mit den Touristen.

Wenn der Strand einmal voll ist, gilt es, sich auf den Ausbau der Promenade zu konzentrieren und bessere Shows zu organisieren. Die Shows können dich eine Stange Geld kosten, aber der beste Act, Michael Jickson live, bringt dir pro Eintrittskarte 3.000 DM ein, so daß du ein hervorragendes Geschäft machst, wenn du täglich für die Veranstaltung wirbst. Die Vorstellung kostet dich 2.000.000 DM, buche sie also nicht, bevor du nicht mindestens über doppelt soviel Kapital verfügst. In der ersten Woche spielt die Show etwas mehr als die Kosten ein, aber in der zweiten und dritten Woche schnellen die Profite rasant in die Höhe. Wenn Michael Jickson für ungefähr vier Wochen gelaufen ist, greift man für eine Weile besser wieder auf Bingo oder die jonglierenden Jimbos zurück, so daß man sein Geld auf der Bank ohne Risiko mehrnen kann.



So, das war's. Schaut euch mein Strandbad an und versucht, es zu verbessern. Dabei müßt ihr wirklich gut sein!





TOTAL FOOTBALL

Total Football ist im Moment das neueste Fußballspiel für den Amiga! Und genau deswegen haben wir uns gedacht, wir bringen euch die kompletten Spieltricks, mit denen ihr zum Total Football-Champion werden könnt. Lest weiter und ihr findet heraus wie!



Hast du nur einen Button, dann drückst du ihn schnell dreimal. So landet der Ball in der Nähe eines Angreifers und du hast die besten Voraussetzungen für einen Torschuß.

Am besten lernst du erst einmal das richtige Passen. Pässe zu schlagen ist an sich gar nicht so schwer, jedoch wirst du, vor allen Dingen mit steigender Gegnerstärke, dabei andauernd angegriffen. Einen Paß schießt man, wenn man bei einem Ein-Button-Joystick/-pad den Button einmal kurz drückt. Bei



einem Zwei-Button-Stick drückt man den linken Knopf. Normalerweise rollt der Ball so zum nächstgelegenen Spieler in die Richtung in die du gerade läufst oder schaust. Wenn du allerdings versuchst, die Richtung des Balles noch zu verändern, so geht er meist ins Nichts oder zum Gegner. Du solltest also den Ball nur kurz zum nächsten Spieler geben und dich so das Feld hindurch vorarbeiten. Wenn du den Ball erhältst, solltest du ihn sowieso recht schnell weiterspielen, da der Gegner sehr schnell zu dir hinläuft. Mit ein wenig Geschick kannst du fünf Pässe in wenigen Sekunden spielen und den Ball so nahe an den

gegnerischen Strafraum bringen, wo es dann erst richtig schwer für dich wird. Die Verteidigung der meisten Computergegner ist sehr stark, weswegen du schnell sein mußt, willst du sie erfolgreich umgehen. Es ist immer sicherer, wenn man den Ball über die Flügel spielt und man es nicht wild durch die Mitte hindurch ersucht. Wenn du also auf dem halben Wege zwischen Mittellinie und Tor bist, dann paßt du nach außen und läufst hier weiter aufs Tor zu.

Total Football paßt sich an keinen der bisher bekannten Standards für Fußballspiele auf dem Amiga an. Das heißt, daß ihr alle euch bisher bekannten Taktiken wegwerfen könnt. Total Football ist hart, vielleicht sogar sehr hart; ich würde sogar sagen, es ist härter als Mike Tyson, wenn er einen Wutanfall hat. Ihr merkt schon, das Spiel ist so schwer, daß ihr eure ganzen Reflexe, beste Reaktionen und viel Können benötigt, um selbst so schwache Gegner wie Griechenland oder Kuwait zu besiegen. Beim Anstoß gibt es eine Möglichkeit, wie man den Angriffen des Gegners gleich aus dem Wege gehen kann. Versuche nicht gleich gerade durchzulaufen. Statt dessen paßt du kurz zurück und schießt den Ball dann stark (beide Buttons gleichzeitig) wieder nach vorne.





Aktion sonst umsonst war. Dieser Trick ist vor allen Dingen im Mittelfeld sehr nützlich, weil hier oft mehrere Spieler auf dich zukommen.



Auch mit Weitschüssen kann man ■■ versuchen. Dies ist jedoch bei weitem nicht so erfolgreich wie das Paßspiel. Ein weiter Paß kann entweder nahe bei einem deiner Spieler landen oder ihn sogar genau treffen, was allerdings Probleme verursachen kann. Schießt du einen weiten Paß



und er landet nahe bei einem Spieler, so mußt du warten, bis der

Ball stoppt. Wenn du schon vorher losrennst, so bleibt der Ball an seinem Platz liegen. Um den Ball hier sicher zu erwischen, solltest du in ihn hineinrennen. Ansonsten schnappt ihn sich der Gegner und läufst ohne Ball davon. Bei einem Weitschuß kannst du den Ball auch noch anschneiden und so eventuell zu den Flügelspielern bringen. Landet der Ball so auf dem Fuße eines außen laufenden Spielers, so kann dieser fast unbehelligt weiterlaufen, da die Verteidiger nicht schnell genug mitkommen. Ein ganzes Stück außerhalb des Torraumes kann man mit einem Weitschuß auch durchaus Tore erzielen, falls der Ball über den Torwart hinweg geht und ins Netz plumpst. Am größten sind hier die Chancen, wenn man den Weitschuß aus einem bestimmten Winkel aufs Tor abgibt, anstatt gerade draufzuhalten.

Auch kann man mit einem Weitschuß den Ball gut in den Torraum bringen und mit einem anderen Spieler per Kopfball oder Volley den Ball ins Netz knallen. Dazu läufst du fast bis zur Seitenlinie durch und drehst dich dann ■■■ Tor. Nun spielst du den Ball mit Effet vom Tor weg in die Mitte. So landet er bei einem deiner Spieler, der gerade zum Angriff anstürmt. Den Ball sollte dieser Stürmer dann auf jeden Fall sofort irgendwie spielen, da er sonst ganz sicher angegriffen wird und ihn verliert. Denn der Torwart des Computers ist sehr gut.



Bei Weitschüssen und auch normalen Schüssen ist es immer gut mit Effet zu spielen. Da deine Schüsse nicht unbedingt die kräftigsten sind, wird der Torwart sie auch kaum durchlassen. Du kannst ihn aber mit Effet austricksen. Läufst zusätzlich noch aus einem Winkel auf das Tor zu, so ist ein Effet-Schuß noch effektiver, da du den Ball über den Torwart hinweg oder innen vorbei schießen kannst. Die meisten Tore erzielt man, wenn man den Ball in die Ecke, die einem am nächsten ist, spielt. Je näher du außerdem am Tor bist, desto sicherer ist deine Torchance, da dem Torwart so noch weniger Zeit zum reagieren bleibt. Ebenfalls gute Chancen hat man, wenn man außerhalb des Strafraumes einen Weitschuß mit Effet versucht. Dadurch erhöht



sich die Chance auf ein Tor. Dabei solltest du auf eine der Ecken zielen, so daß sich der Torwart schon sehr strecken muß. So erzielt man zwar nicht unbedingt ein sicheres Tor, doch einen Versuch ist es allemal wert. Diese Technik solltest du aber nicht zu weit entfernt ausprobieren, da du so nur den Ball an den Gegner verlieren würdest. Übung macht auch hier nun einmal den Meister!



rennst. Hier kannst du den Ball wieder mit Effet schießen und eventuell am Torwart vorbei ins Tor lenken. So kann man eigentlich recht gut Tore erzielen. Also versuche es doch einfach, wenn du es bis zur Auslinie schaffst. Auch ist es hier natürlich möglich, den Ball wie vorhin beschrieben, über den Kopf

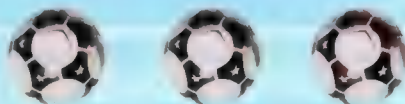


des Torhüters zu heben und ihn so auszutricksen.

Auch das Tackling (Zweikampf) ist eine der Hauptaufgaben bei Total Football. Das Problem dabei ist, daß das Tackling auch nach hinten



losgehen kann, falls der Torwart recht gerne mal ein Foul pfeift. Dagegen hilft es zwar, wenn man in den Optionen die Fouls abschaltet, doch das ist doch schon fast so wie ein Cheat und



deshalb von der FIFA verboten (HA, HA)! Also mußt du es lernen, deine Gegner anzugehen, ohne dabei ein Foul zu kassieren. Sonst bekommt der Gegner Freistöße nahe am Tor oder sogar einen Elfmeter zugesprochen. Am besten du rutschst möglichst selten in den Gegner, da man hier nicht genau sagen kann, ob es ein Foul wird oder nicht. Außerdem sollten man, vor allen Dingen in der eigenen Hälfte, nicht von hinten rangehen. Man sollte immer nur von vorne oder von der Seite reinrutschen. Erwischen deine Füße zuerst den Ball, dann gibt es auch keine Problem mit dem Schiedsrichter.



Dies ist allerdings nicht garantiert, da der Schiri ein recht fröhlicher „Pfiffelring“ ist. Zudem kann man beim Reinrutschen auch leicht am Gegner vorbeisegeln und man verschwendet seinen Spieler sozusagen für nichts. Dadurch bleibt das Feld für den Gegner offen und er kann so näher zum Tor gelangen. Du merkst also, daß das Reinrutschen keine sichere Sache ist. Du solltest es also nur Anwenden, wenn du dir ganz sicher sein kannst, daß es funktionieren wird.

Man braucht das Reinrutschen auch nicht unbedingt, um an den Ball zu kommen. Es genügt, wenn man vor sie hin kommt und einfach mit dem Ball wegrennt.

Dies kann natürlich recht schwer werden, denn es ist ja nicht so einfach vor einen Spieler zu kommen, wenn er gerade von dir wegrennt. Diese Taktik benutzt man am besten, wenn der Gegner auf einen zurennt. Warte bis er nahe genug ist und laufe dann direkt über den Ball vor ihm und du müßtest ihn eigentlich an dich nehmen können. Dann solltest du jedoch gleich weiterpassen, der Computergegner natürlich das gleiche bei dir versucht.



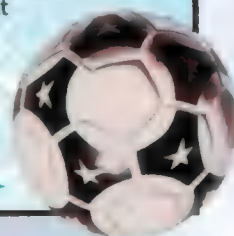
Abstöße sind normalerweise kein wichtiger Faktor für ein Fußballspiel. Anders jedoch bei Total Football! Schieße den Ball zum Beispiel niemals mit voller Kraft das Feld entlang. So landet er nur direkt bei einem gegnerischen Spieler in seiner Hälfte. Es ist recht leicht den Ball zur Seite herauszuschießen, falls man im Winkel abstößt. Wenn du einen harten Schuß machen willst, so ist es am besten, wenn du gerade aus und mit vollem Effet abstößt. So landet der Ball kurz vor der Mittellinie. Mit Effet landet der Ball eher bei einem eigenen Spieler. Achte dann natürlich wieder darauf, daß du den Ball richtig aufnimmst und nicht ohne ihn losrennst. Besser ist es jedoch, den Ball kurz zu einem Verteidiger zu passen und sich dann mit Pässen wieder vorzuarbeiten. So kannst du sicher sein, daß der Ball immer zu einem deiner Spieler geht!



Bekommst du einen Freistoß in der Nähe des gegnerischen Tores, so wird dieser eine Mauer vor dir aufbauen. Durch diese Wand kommt man eigentlich kaum hindurch. Also machst du besser einen Weitschuß über die Mauer hinweg. Mit Effet kannst du es auch hier schaffen, den Ball in eine der Ecken und am Torwart vorbei ins Netz zu bringen. Hat der Gegner einen Freistoß vor deinem Tor, so solltest du dazu bereit sein, den Ball zu erwischen, wenn er von deiner Mauer abprallt. Triffst dich dann der Ball, so ist es am sinnvollsten, wenn du ihn erst einmal mit einem Weitschuß davonschießt, da der Gegner nämlich mit aller Macht auf dich zurennt.



Ecken gibt es gegen den Computer nicht sehr oft, da dieser den Ball an der Auslinie nur sehr sehr selten ins Aus kickt. Doch dir wird es wohl oder übel ab und zu passieren, daß der Gegner eine Ecke auf dein Tor zugesprochen bekommt. Es ist zwar ein reiner Glücksfall, wenn der Ball dabei vor deine Füße kommt, passiert dies jedoch, dann solltest du ihn sofort wegschießen. Trittst du eine Ecke, so ist immer am besten, den Ball nach außen weg vom Tor zu spielen, so daß deine Spieler dort die Chance haben, den Ball mit einem Volley-Schuß ins Tor zu befördern.





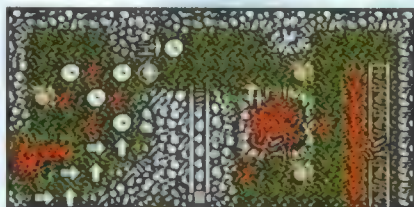
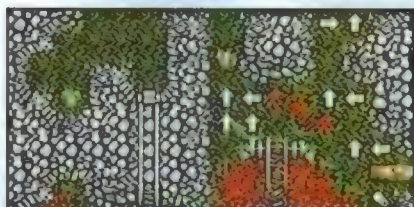
TIMEKEEPERS

Nimm an einer Reise durch die Zeit teil. Denn du bist ein Mitglied der Elite-Polizeitruppe „Timekeepers“. Deine Mission führt durch vier verschiedene Zeitzonen und vorbei an vielen Gefahren. Du mußt also dein ganzes Können beweisen oder unsere „Anleitung zum glorreichen Sieg“ lesen! Wow!



die entgegengesetzte Richtung platzieren oder das Männchen mit mehreren Pfeilen drum herumführen. Du kannst deinen Soldaten natürlich auch mit dem Uhren-Symbol vor dem Hindernis stoppen. Doch läuft der Kerl dann nach einiger Zeit wieder weiter und fällt dann in sein Verderben.

Vor allen Dingen in den ersten paar Levels wirst du schnell feststellen, daß es oft besser ist, wenn man mit einem Mann die Gegend erkundet und die anderen erst einmal in sicherer Position zurückläßt. Dazu solltest du die anderen Soldaten mit Pfeilen so blockieren, daß sie sicher zwischen zwei Pfeilen hin und her laufen. Einige Türen schließen sich hinter deinem Männchen, sobald



dieses über Schalter spaziert. Springe also am besten über diese Schalter hinweg. Sollte dies nicht möglich sein, so gibt es mit Sicherheit noch ein Alternativstrecke, die du aber auch erst suchen muß. Diese Route beruht meistens darauf, welche Schalter dein erster Mann im Verlaufe des Levels betätigt.

Du wirst noch auf viele verschiedene Hindernisse treffen, die man auf irgendeine Weise sicher umgehen kann, man muß nur ein wenig darüber nachdenken. Um Zeit zu gewinnen stellst du deine Haupttruppe wie bereits beschrieben zwischen zwei Pfeilen sicher ab und scrollst den Level auf und ab, um die Gegend zu erkunden. So kannst du dir leicht einen Plan zurechtschneiden, ohne dir dabei groß um deine Jungs Sorgen zu machen. Dabei kannst du dir soviel Zeit wie du nur willst nehmen, solange deine Leute sicher zwischen den Pfeilen herumlaufen.

Achte in jedem Level beim Betreten von Brücken darauf, ob diese auch wirklich komplett sind. Einige sind nämlich kaputt und es gibt große Spalten zwischen Brückenrand und Wasser. Um so eine Brücke sicher betreten zu können, mußt du einfach nur am äußersten Punkt ein Sprung-Icon platzieren und kannst so auf die Brücke springen. Um alle Männer dort hin zu geleiten, platzierst du einfach an allen Positionen eine Linie Pfeile auf die Brücke zu und leitest deine Leute dann mit Pfeilen auf diese Linie zu.

Bevor man allerdings sein Leute ins Ungewisse schickt, sollte man seine Route wirklich genau ausarbeiten. Ohne eine ausreichende Planung geht gar nichts und schon dein erster Mann läuft ins Verderben. Läßt du einen Mann loslaufen und platzierst dann erst immer kurz vor ihm die Icons, so wirst du wohl kaum schnell genug sein und kannst ihn so auch bestimmt nicht sicher ans Ziel geleiten.

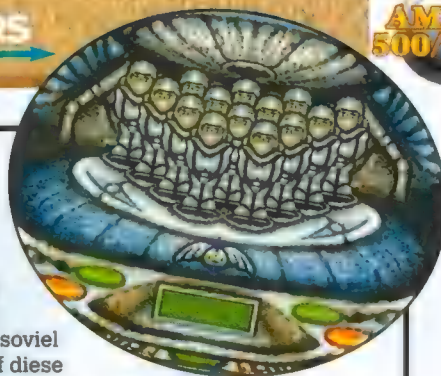




Weise wird es auch recht einfach seinen Weg zu planen, da du jeweils nur einen Pfeil weg von Hindernis platzieren mußt.



Beim Ausarbeiten einer Route ist es am besten, wenn man zuerst die Pfeile nach oben platziert, dann die nach rechts dazu bastelt, sich dann um die Pfeile nach links kümmert usw.! So mußt du nicht andauernd die Icons neu auswählen und du brauchst nicht soviel Zeit, um den Level zu beenden. Auf diese



Einige Abschnitte scheinen dir schier unmöglich zu überwinden, da du gerade nicht in die passende Richtung läufst. Wenn du zum Beispiel einen Weg und am Ende befindet sich links ein Schalter, so kannst du den Schalter so nicht betätigen. Also mußt du deine Leute vom Schalter weg und dann wieder auf ihn zu dirigieren und dort das Handlungs-Icon (Schraubenschlüssel) platzieren. Auch beim Springen ist es genauso, da die Kerle nur in die Richtung springen, in die sie gerade laufen. Also mußt du auch umleiten, bis die Richtung stimmt.

Du hast auch einen Aggressions-Icon, durch den sich deine Soldaten mit den Bewohnern dieses Levels anlegen können. Vor allen Dingen in den frühen Levels ist dieser jedoch eher sinnlos, da du deine Leute auch um solche Personen herum leiten kannst und die Einwohner sowieso keine Reaktion darauf zeigen.

Wenn du dann deine Route geplant hast und die entsprechenden Icons richtig platziert hast, so ist es an der Zeit, deine restlichen Leute loszuschicken. Vorher mußt allerdings deine Route noch mal genau checken, ob nicht irgendwo einem deiner Leute Schaden zugefügt werden könnte. Ist alles in Ordnung, so schickst du am besten einen nach dem anderen los. Hast du viele Pfeile gelegt, so kann es passieren, daß deine Männer in einander rennen und alles durcheinander geht. Laufen deine Leute außerdem zu nahe bei einander, so kann es ebenfalls passieren, daß sie sich gegenseitig blockieren und sie die Route verlassen. Und du mußt dann den ganzen Ameisenhaufen wieder zusammentreiben.



In einigen Levels gibt es Schalter, über die verschiedene Tiere aktiviert werden, die dir entweder nützlich oder im Weg sind. Doch du mußt die Schalter drücken, um herauszufinden was passiert. Also eine reine Glückssache. Manchmal bringt dich dieses Tier in einen Teil des Levels, den du sonst nicht erreicht hättest. Manchmal läßt dich das Tier aber auch direkt im Schlamassel fallen. Solltest du aber mal in einem Level nicht mehr weiterkommen, so ist es oft nötig, eines dieser Tierchen freizulassen. Also drücke die Schalter!

Entlang der Becken, in die deine Leute fallen können, gibt es oft auch noch Fallen, Bomben und Minen auf dem Boden verteilt. Diese solltest du auf jeden Fall umgehen. Vor allem im Vietnam-Level gibt es viele Minen, die fast wie die Baumstümpfe im ersten Level aussehen.

Zuletzt solltest du einfach immer vor deinem ersten Schritt daran denken, daß es bei Timekeepers immer ums Planen geht. Du mußt weit voraus planen, um sicher durch die Levels zu kommen, denn wenn du einfach blindlings los rennst, dann enden deine Timekeepers-Polizisten als kleine Häufchen Elend ohne jeglichen Wert für dich. Solltest du jedoch in einem Level zu viele Männer verloren haben, so kannst du ihn jederzeit mit der am Start zur Verfügung gestellten Anzahl neu beginnen. Dies ist auch mit unter sehr sinnvoll, da du sonst eventuell am Ende jeder Welt zu wenige Männer zum Entschärfen der Nuklear-Analgen hast. Tja, das war's eigentlich im großen und ganzen! Viel Glück - ihr werdet es brauchen!





The SPERIS LEGACY

In dieser Ausgabe haben wir nur zwei Seiten für Speris Legacy zur Verfügung, aber die sind vollgepackt mit Tips und Hinweisen, wie man den Höhlen-Level beenden kann. Im kommenden Monat werden wir dem Spiel viel mehr Seiten widmen, vergiß also nicht, dir eine Ausgabe bei deinem Zeitschriftenhändler zu sichern.

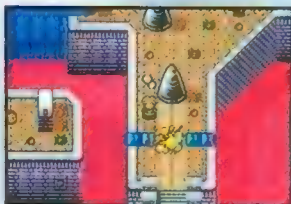


Letztes Mal hast du den bösen Ritter besiegt und Gilliards Rhine verlassen. Jetzt findest du dich am Anfang des Höhlenabschnitts wieder, und du hast noch einen großen Teil deiner Reise vor dir. Am Anfang des Höhlen-Levels nimmst du deinen Bohrer und bearbeitest damit einen der Steine im Zaun, um dir Zutritt zu verschaffen. Hüte dich vor dem Skelett, denn es wirft Knochen auf dich, die dir Lebensenergie entziehen. Schalte das Skelett mit deinem Dolch aus und gehe auf dem Screen nach unten. Benutze die Bomben, um die verschütteten Gänge zu durchqueren und lege den Schalter um, wenn du ganz unten angekommen bist. Auf deinem Rückweg öffnest du die Truhe rechts, gehst dann zum Eingang zurück und anschließend so weit nach

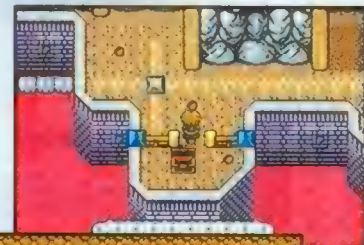


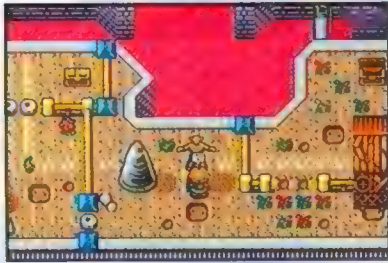
rechts wie möglich. Wenn du den Abgrund erreichst, stellst du dich so hin, daß dir gegenüber der Fels und der Weg liegt und wirfst einen Dolch auf den Felsen. Daraufhin erscheint eine Brücke, die dir ermöglicht, tiefer in die Höhle vorzudringen.

Auf der anderen Seite der Brücke triffst du ein kleines Monster, das du unbedingt besiegen mußt. Wenn du ein paar Bomben übrig hast, benutzt du eine, um an die Truhe weiter unten heranzukommen, denn diese enthält zehn Extra-Bomben. Falls du keine Bomben mehr zur Verfügung hast, gehst du zurück nach Gilliards Rhine und besorgst dir noch ein paar. Du findest sie in den Blumenbeeten nördlich des Tors, durch das du die Stadt betrittst. Wenn du die zehn Bomben hast, gehst du ein Stück nach rechts, tötet die grünen Eidechsen auf dem Boden und gehst durch den rechten Felsen in der Wand. Dort findest du eine Kiste mit einem sehr mächtigen Schwert, das später noch sehr nützlich sein wird.



Verlasse den Raum und gehe in den Höhlen weiter nach rechts, bis du gezwungen bist, nach unten zu gehen. Danach geht's wieder rechts. Benutze deine Bomben, um an alle Kisten in der Gegend heranzukommen, da sie noch viel mehr Bomben enthalten. Wenn du alle Kisten geöffnet und alle Bomben eingesammelt hast, gehst du nach rechts, wo du auf eine Barriere stößt, die dich daran hindert, nach unten weiterzugehen. Benutze eine Bombe, um die Barriere zu zerstören.





Dann begibst du dich in das nächste Gebiet und vernichtest dort die Monster. Sie verfolgen dich, deshalb solltest du hinter einem Gebäude oder einem Felsen Schutz suchen und sie mit Dolchen bewerfen.

Nun gehst du nach rechts und öffnest alle Kisten, die du findest, denn sie enthalten Lebensenergie und noch mehr Bomben. Wenn du zu der Statue kommst, sprichst du zu ihr, und du erfährst, daß du ihr ein Rätsel geben mußt, wenn du ihr Geheimnis ergründen willst. Gib ihr das Rätselbuch, das du vorher gefunden hast, und die Statue sagt, daß es nicht ausreicht, da das Buch unvollständig ist. Du mußt also noch ein Rätsel finden. Gehe nach rechts, und du

kommst über eine Brücke, die von einigen Blumen versperrt wird. Schneide die Blumen ab und überquere die Brücke, aber achte auf das Skelett auf der anderen Seite. Wenn du dich des Skeletts angenommen hast, gehst du hinter dem Felsen nach oben und dann nach rechts. So erreichst du einen weiteren Abschnitt der Höhlen.

Sobald du den neuen Abschnitt betreten hast, gehst du nach rechts, und du kommst in eine Gegend voller Skelette, die dir alle nach dem Leben trachten. Suche dir ein sicheres Versteck und schleudere ein paar Dolche auf sie. Dann gehst du weiter nach rechts, wo du auf noch mehr Skelette stößt. Vernichte sie und gehe auf diesem Weg weiter nach oben. Du kommst nun zu einem Abschnitte, der von einer blauen Steinmauer umgeben ist. Sprenge dir den Weg frei und töte auf deinem Weg nach oben die Skelette. Wenn du ganz oben ankommst, gehst du nach links und folgst anschließend dem Weg nach unten, bis du zu den Stufen kommst, die zu dem Feuerbecken führen.



Du brauchst eine Menge Lebensenergie, um durch die Flammen zu kommen, wenn das Wasserbecken rechts nicht durch das frühere Betätigen des Schalters gefüllt worden ist.

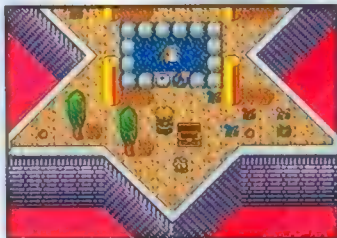
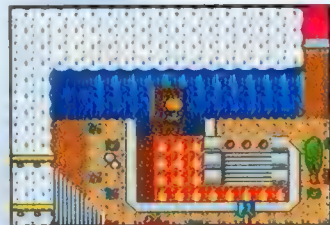
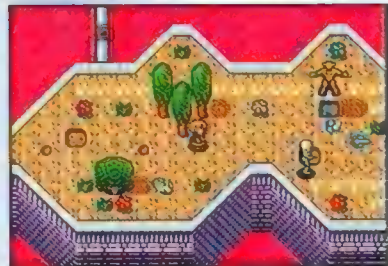
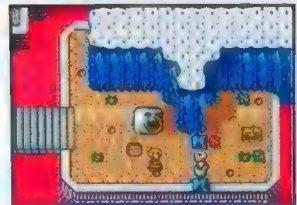
Wenn das Becken mit Wasser gefüllt ist und über deinem Kopf eine Regenwolke auftaucht, kannst du unverletzt durch das Flammenmeer kommen. Wenn du nicht viel Energie hast und das Becken leer ist, solltest du in den Höhlen umherwandern und so viele Monster wie möglich töten, denn damit kannst du die Lebensenergie sammeln, die einige von ihnen

hinterlassen. Wenn du genug davon hast, gehst du zum Feuer zurück und zerstörst die Blöcke vor den Stufen. Gehe die Stufen hinunter und so schnell wie möglich durch das Feuer. Sobald du den kleinen Tunnel durchquert hast, findest du dich auf einem schmalen Weg wieder. Sofort greift dich ein Skelett an, das du mit ein paar Dolchen vernichten mußt. Dann gehst du weiter, bis du zu dem Teleporter kommst. Benutze ihn, und du gelangst in einen sternförmigen Abschnitt. In der Mitte

befindet sich der Baby-Krieger, den du mitnehmen und zu Rupert in Gilliards Rhine bringen mußt. Schalte den Wächter aus, bevor du das Baby mitnimmst, und dann öffnest du vor dem Gehen die Kiste.

Wenn du den Baby-Krieger hast, begibst du dich wieder zum Teleporter und nimmst den gleichen Weg in die Höhle zurück, auf dem du gekommen bist. Gehe zum Höhleneingang zurück und sichere deinen Spielstand, bevor du hinausgehst, für den Fall, daß dir in Gilliards Rhine etwas zustoßen sollte. In Gilliards Rhine gehst du zum Eingang, wo du Rupert den Erfinder triffst. Rupert verwandelt den Baby-Krieger in seine ursprüngliche Gestalt zurück. Der Krieger wird darüber sehr glücklich sein und dir eine Schere schenken, die du auf deiner weiteren Reise gut gebrauchen kannst. Wenn du ihn fragst, ob er dir helfen kann, wird er allerdings antworten, daß seine kämpferischen Tage vorbei sind und er dich nicht unterstützen kann.

Gut, ich fürchte, das war's schon für diesen Monat, aber das nächste Mal verraten wir dir, wo das Rätsel zu finden ist, wo man die Schere braucht und vieles mehr. Ihr solltet die nächste Ausgabe also nicht verpassen!



Magic Boy

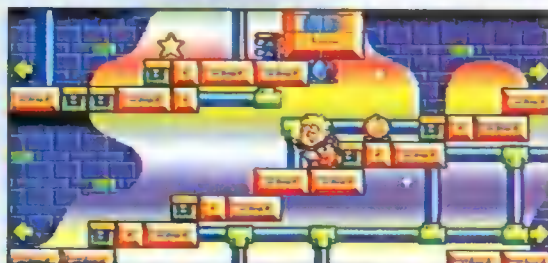
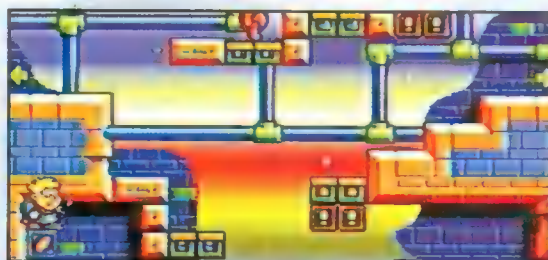
PLASTIC PLACE

STAGE 8

Hoppla - Letzten Monat haben wir doch glatt den letzten Level der

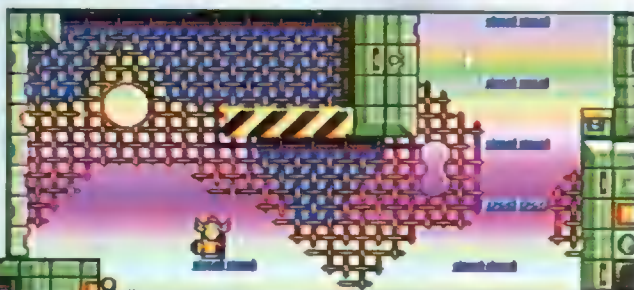
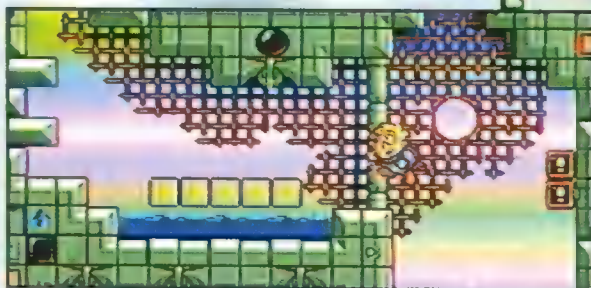
Plastikwelt unterschlagen. Doch gleich gehen die Tips zur Future Welt los, vorher noch schnell ein paar Worte zu Stage 8 der Plastik Welt. Zuerst mußt du auf den grauen Hund am Start schießen. Dann wartest du darauf, daß das bärenhafte Wesen über dir aus dem Weg geht. Nun springst du nach oben und schießt auf es. Nun geht es weiter zu den Sprungfedern auf der rechten Seite. Beim Springen darfst du allerdings nicht auf der Plattform darüber landen! Statt dessen drückst du den Stick nach rechts und landest so auf dem Sims über der Plattform.

Wenn du jetzt vom Sims abspringst, dann sollten die Plattformen rechts nicht aktiviert sein. Denn wenn ein Totenkopf oder etwas ähnliches erscheint, wenn du auf ihnen stehst, dann verlierst du ein Leben. Dann weiter nach oben hüpfen und alles auf deinem Weg erledigen. Achte hier auf die Plattform. -Fallen in diesem Level. Es gibt viele davon und die warten nur darauf, dir ein Leben abzuknöpfen.



FUTURE WORLD

STAGE 1

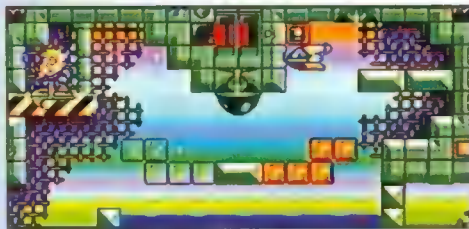


OK. Wir haben nun die Zukunftswelt erreicht! Die letzte der vier verschiedenen Welten in Magic Boy. Wahrscheinlich allerdings auch die schwerste. Zu Beginn läßt du dich zu der Sprungfeder ganz links herabfallen und wartest dann darauf, daß die Rakete über die sich auflösenden Plattformen fliegt. Sobald die Rakete darüber hinweg ist, schießt du auf sie und springst dann auf die Plattform, um sie aufzusammeln. Springe nun weiter über die verschwindenden Plattformen

nach rechts. Dort springst du nach oben bis zu einer soliden Plattform links. Hier mußt du eine dieser verschwindenden Plattformen dazu benutzen, über das Wasser hinwegzukommen.

STAGE 1 Fortsetzung...

Wenn du ganz oben angekommen bist, mußt du noch zwei weitere Sachen besorgen. Doch du mußt wieder die Plattformen verwenden, um zu ihnen zu kommen. Zuerst kümmerst du dich um den Roboter auf der rechten Seite. Stelle dich in die Mitte zwischen die beiden sich auflösenden Plattformen. Wenn sie dann stabil werden und der Roboter sich auf den Weg macht, dann springst du auf die solide Plattform nach links. Nun springst du nach oben auf die nächste Plattform und schießt auf den Roboter, so daß er landet, wenn die Plattform stabil ist. Nun läufst du einfach hinüber und holst dir den zweiten Roboter, um so in Level 2 zu kommen.



STAGE 2

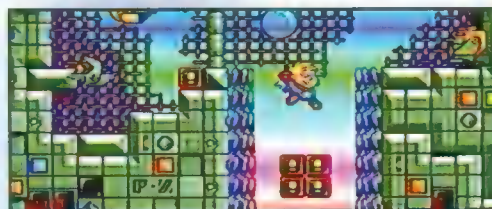
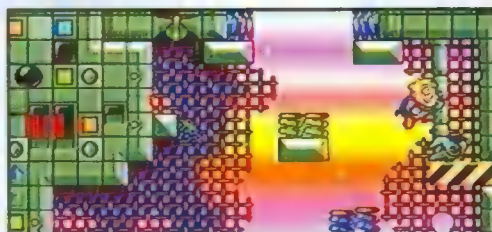
Dieser Level besteht hauptsächlich aus jeder Menge Federn, die dich in die oberen Etagen befördern sollen.



Zu Beginn springst du über das asserbecken und holst dir den Roboter. Dann benutzt du die ersten paar Federn, um auf die

linke Wand zu springen. Nun weiter zu den Federn auf der kleinen Plattform links. Von hier aus erreichst du den fliegenden Roboter auf der rechten Seite. Benutze dazu die Federn, um auf ihn zuzuspringen und schieße dabei auf ihn. Dann mußt du wahrscheinlich wieder nach unten gehen, um den Roboter links zu holen.

Nun wieder nach oben. Du kommst dann in einen Abschnitt, in dem du von den Federn in beiden Wänden abprallen mußt, um nach oben zu kommen. Wenn du dabei auf eine Feder triffst, mußt den Joystick nach oben und weg von der Wand drücken, da du sonst nur nach unten springst. Auf den Kisten kannst du auf halbem Wege pausieren. Ganz oben solltest du vorsichtig sein, da du eventuell direkt in einen Roboter geschleudert wirst. Schieße also beim Landen gleich drauf los.

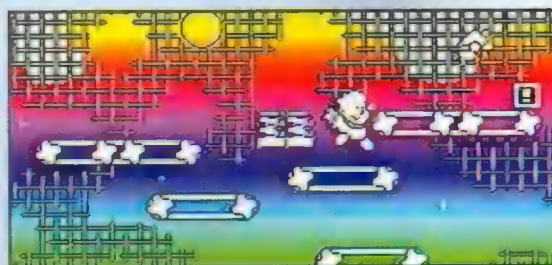
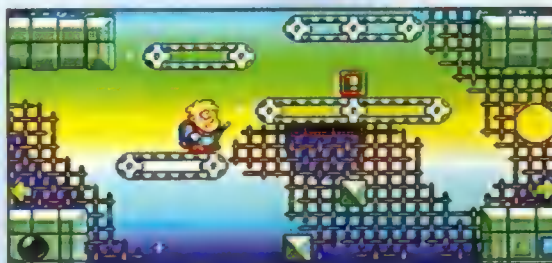


STAGE 3

Der Boden dieses Levels ist mit klebrigen Plattformen gespickt, die dich total verlangsamen

und dich beim Springen behindern. Du mußt zur Mitte kommen, um von dort aus nach oben zu gelangen. Zuerst solltest du aber darauf warten, daß der Roboter zu dir kommt. Sobald du den Roboter abgeschossen und eingepackt hast, gehst du zur Mitte und begibst dich nach oben.

Du wirst zu einigen Federn kommen, die dich zu einem Wasserbecken bringen, über dem sich eine bewegliche Plattform befindet. Springe auf die Plattform. Achte aber darauf, daß du nicht zu weit springst, wenn sie sich gerade auf dich zu bewegt. Du wirst noch einige weitere Plattformen dieser Art vorfinden, die du meistern mußt. Bevor du oben bist. Dort sind zwei weitere Roboter, die du fangen mußt. In einer Kiste befindet sich eine Bombe, die dir deine Aufgabe jedoch hier sehr erleichtern kann.



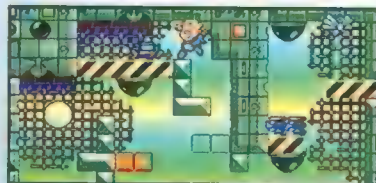
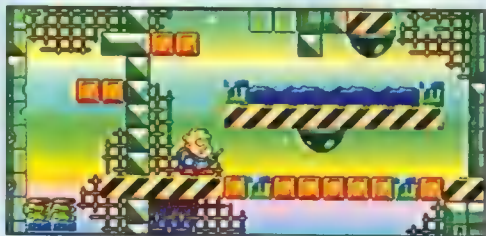
STAGE 4

Dieser Level ist recht schwer, da hier jede Menge sich auflösende Plattformen gibt, die auch überqueren muß, um in die oberen Sektionen zu kommen. Zu Beginn bewegst du dich von einer Seite zur anderen und bahnst dir so deinen Weg nach oben. Achte aber darauf, daß du in der Mitte der Plattformen auf dem soliden Stück stehst, damit du nicht zum nächsten Abschnitt hindurchfällst. Wenn du auf einen Roboter oberhalb einer sich auflösenden Plattform schießt, dann versuche ihn genau so zu erwischen, daß er auf der Plattform landet, wenn diese gerade stabil ist.

Nun gehst du weiter nach oben und nimmst auf deinem Weg den Drei-

Wege-Schuß mit. Wenn es dann nicht mehr weiter nach oben geht, dann bleibst du auf der Plattform stehen und wartest auf den blauen fliegenden Roboter. Wenn er über dir ist, dann schießt du auf ihn. Jetzt weiter nach rechts. Benutze hier die Plattformen, um den Roboter oberhalb zu erwischen. Kehre dann wieder nach unten zurück und achte dabei auf das Wasserbecken. Stelle dich links zu den sich auflösenden Plattformen hin. Um nun zum letzten Roboter nach oben zu

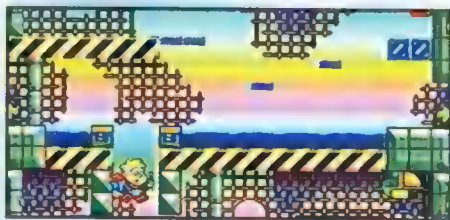
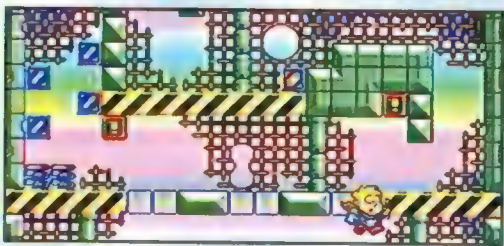
kommen, mußt du auf die erste Feder springen, quer über die Plattform laufen und mit der zweiten Feder auf die nächste Plattform springen und kannst dann zum Roboter hüpfen.

**STAGE 5**

In Level 5 mußt ausnahmsweise einmal deinen Weg nach unten anstatt nach oben laufen. Die Kiste gleich rechts am Start beinhaltet einen Stern. Solltest du also bereits vier Stück haben, so ist sie eine Reise wert. Springe nun nach unten auf die verschwindenden Plattformen und bewege dich nach rechts zum Wasserbecken, in das du natürlich nicht hineinfallen solltest. Nun stellst du dich an den Rand des Beckens und läufst dann direkt aus dem Screen und auf die andere Seite.

Warte solange wie möglich mit dem Springen und springe dann in das Loch zwischen den beiden Plattformen. Schieße nun auf den Roboter und gehe dann nach rechts unten, zu einem Abschnitt mit weiteren Plattformen.

Springe auf keinen Fall auf die Federn links, da du dort stecken bleiben würdest und den Level neu anfangen mußt. Unterhalb der Plattformen sind einige Federn, die dich bei einem Sturz wieder nach oben bringen. Stelle dich nun links von den rechten verschwindenden Plattformen auf. Wenn sie dann verschwinden, rennst du durch das Loch auf der rechten Seite. Wenn du schnell genug bist, kommst du an den Federn vorbei und landest auf der stabilen Plattform daneben. Jetzt läufst du weiter nach unten und nimmst die Roboter dort mit, damit du in den nächsten Level kommst.

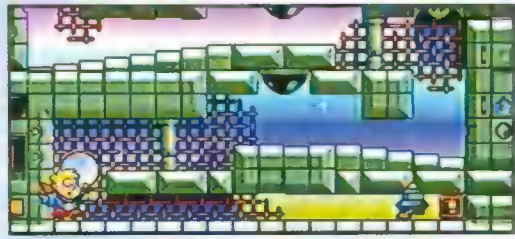
**STAGE 6**

Level 6 ist nicht unbedingt schwer. Du mußt nur auf die Federn im Boden achten, da dich diese in gefährlich Gegenden katapultieren können. Du beginnst diesen Level ganz oben und mußt wieder einmal nach unten gelangen. Schieße auf die großen Roboter an den Abhängen. Springe am Ende der Abhänge nah unten und laufe dann unter das Wasserbecken. Achte hier darauf, daß du die Feder nicht erwischst, da du ein Leben verlierst, wenn du im Wasserbecken landest. Am Boden dieses Levels mußt du einen extrem schnellen



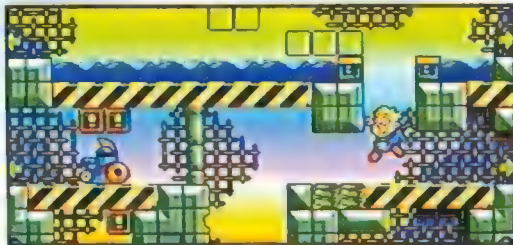
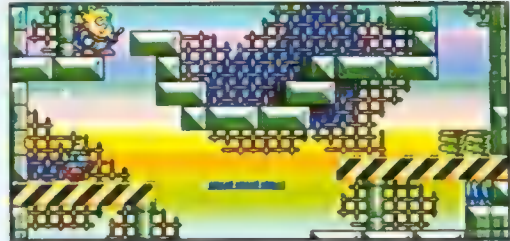
STAGE 6 Fortsetzung...

Roboter einfangen. Stelle dich an den Rand der Plattform mit dem Gesicht nach links. Wenn sich der Roboter dann nach rechts weg von dir bewegt, so springst du nach unten und schaust nun nach rechts. Dabei solltest du allerdings andauernd feuern, da der Roboter nun sehr schnell auf dich zukommt.



STAGE 7

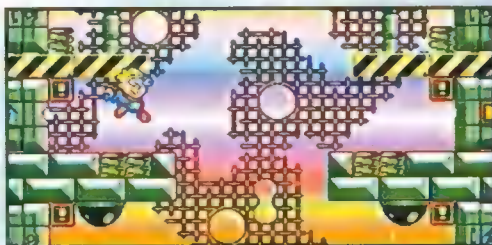
Zu Beginn benutzt du gleich die Federn rechts, um so weiter nach oben zu kommen. Wenn du landest, mußt du auf die Kisten schießen, um in diesen Abschnitt zu kommen. Sobald du drin bist, schießt du auf den Roboter und nimmst ihn mit. Nun gehst du auf der anderen Seite heraus und auf die Plattform. Nun stellst du dich an den Rand dieser Plattform und drückst den Joystick nach oben, so daß du den Roboter unter dir sehen kannst. Warte bis der Roboter nach links gelaufen ist und springe dann nach unten. Schieße auf ihn und nimm ihn mit. Jetzt weiter über die verschwindenden Plattformen nach rechts. Nimm auch den schnellen Roboter dort mit.



Springe auf die zweite sich auflösende Plattform und von dort aus auf die Plattform links. So hast du die Möglichkeit, auf einfachere Weise nach unten zu kommen. Nun stellst du dich an den Rand dieser Plattform und wartest darauf, daß die Kisten unter dir stabil werden. Dann rennst du von der Plattform auf die Boxen und springst in das Loch, um nach unten zu kommen. Unten mußt du den Roboter in dem abgetrennten Areal mitnehmen. Springe erst hinein, wenn sich der Roboter weg bewegt. Schieße auf ihn und schnapp ihn dir.

STAGE 8

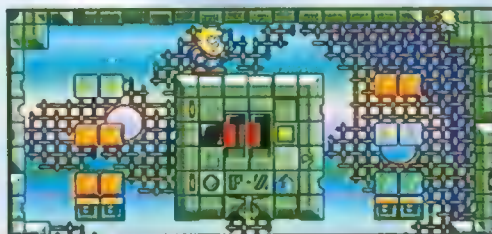
Der letzte Level der ersten Future Welt birgt eine gute Möglichkeit, sich ein Extraleben zu ergattern. Denn in jeder Kiste ist ein Buchstabe, der dich zu dem Wort „EXTRA“ bringt. Solltest du nicht gerade viele Leben oder Continues mehr haben, so las es vielleicht besser, da du dabei auch leicht ein Leben verlieren kannst. Zu Beginn stehst du gleich auf einigen Plattformen mit Spießen. Also bewege dich nicht nach links oder rechts, oder du wirst aufgespießt.



Springe zuerst nach links und benutze die Federn, um nach oben zu kommen. Achte aber auf die Spieße, die sich wirklich überall befinden.

Wenn du im ersten Federn-Abschnitt ganz oben ankommst, dann erreichst du ein Gebiet mit Plattformen mit Spießen, die von Kisten eingerahmt sind. Links ist eine Kiste, in der eine Bombe ist. Nimm sie an dich und springe dann auf die Boxen, wenn diese gerade stabil sind. Von dort aus schnell weiter nach oben. Die letzte Plattform wird genau dann stabil, wenn die Plattform, auf der du stehst, am Verschwinden ist.

Springe also genau im richtigen Moment und benutze dann die Bombe, um den Roboter zu erwischen. Springe auf die solide Plattform in der Mitte und nimm den Roboter und das Extraleben, das er hinterläßt, an dich.



WORLD OF SOCCER



EURO '96

Angesichts der Europameisterschaft haben wir uns entschlossen, euch ein paar Tips zur neuesten Version von Sensible Soccer zukommen zu lassen, nämlich zur Euro '96-Edition. Das Game unterscheidet sich nur unwesentlich von der Vorgängerversion, aber es gibt ein paar neue Moves, die ihr beherrschen müßt. Wenn ihr einen Überblick über die allgemeine Taktik und Einsatzgebiete für die neuen Moves haben wollt, müßt ihr nur weiterlesen.



Gut, laßt uns mit den neuen Moves beginnen. Da wäre zunächst der praktische zielgerichtete Kopfball. Du kannst den Ball in jede beliebige Richtung köpfen und nicht nur in deine Laufrichtung. Das ist nützlich zum Erzielen von Toren, denn du kannst den Torwart und die Verteidiger in einem Moment der Unachtsamkeit überlisten. Auch sonst ist der Kopfball auf dem Spielfeld recht praktisch, du kannst ihn also auch

woanders einsetzen als immer nur im Umfeld des gegnerischen Tors. Mit dem neuen Kopfball-System kannst du auch wählen, ob du den Ball weit über das Spielfeld köpfen, einen schnellen Köpfer auf die Seite oder einen kraftvollen Stoß Richtung Boden ausführen willst. Wenn man Punkte machen will, führt man unmittelbar nach dem Mittelfeld einen hohen Kick aus. Wenn der Ball über den Kopf eines Stürmers fliegt, drückst du den Feuerknopf, um einen Kopfball auszuführen. Dann drückst du den Joystick nach links oder rechts, so daß der Ball am Torwart vorbei ins Netz segelt. Du kannst diesen Köpfer auch bei Eckbällen einsetzen, aber dann mußt du schnell reagieren, wenn der Ball über deinen Kopf hinwegfliegt. Wenn du einen Ball aus der Ecke köpfst, solltest du versuchen, ihn runter auf den Boden zu lenken, indem du nach dem Kopfball zum Tor hin drückst. Auf diese Weise wird der Kopfball schneller und ist für den Torwart schwieriger zu halten.



Wenn der Ball hoch in Richtung auf dein eigenes Tor gekickt wird, kannst du den Kopfball nutzen, um ihn wieder in die gegnerische Hälfte des Spielfelds zu dirigieren. Wenn du beim Köpfen zurück drückst, ergibt das einen sehr kraftvollen Schuß in die Richtung, in die du gerade schaust. Du kannst den Kopfball auch nach einem Aus einsetzen, aber das lohnt sich nicht, da du ja nur versuchst, den Ball zurück aufs Spielfeld zu bringen. Ferner eignet sich der Kopfball für Ballwechsel auf kurze Distanz, da du den Ball in der Luft zum Spieler in deiner unmittelbaren

Nähe dirigieren kannst. Du siehst, das neue Kopfball-System ist sehr vielseitig, aber es dauert eine Weile, bis man voll im Griff hat. Wenn du ein wenig damit geübt hast, wird sich das System jedoch in vielen Spielsituationen als unschätzbare Hilfe erweisen.



Die zweite neue Technik in der Sensible Soccer Euro-Edition ist das Tackling, bei dem man den Ball steuern kann. Das ist sehr nützlich, denn bisher ging der Ball immer nur in die Richtung, in die du den Move ausgeführt hast. Nun kannst du den Ball nach rechts oder links lenken, wenn du ihn einmal getroffen hast. Besonders hilfreich ist das in der Nähe des Tors, da du dort den Ball am Keeper vorbeilenken kannst, statt nur auf ihn zu zielen. Diese Technik läßt sich also nicht nur bei Angriffen auf den Gegner anwenden, sondern auch, um den Ball ins Netz rutschen zu lassen. Rutsche dem Ball hinterher, wenn du glaubst, ihn für einen normalen Schuß nicht erreichen zu können, und wenn du den Ball triffst, bewegst du den Joystick nach links oder rechts, so daß du weiterhin mit deinen Füßen die Kontrolle über den Ball behältst. So bewegst du dich geradewegs auf den Torhüter zu. Du kannst diesen Move auch dann benutzen, wenn der Ball nach einem Paß vor dir her aufs Tor zurollt. Das ist normalerweise der beste Weg, ein Tor zu erzielen, besonders wenn der Ball schräg auf das Tor zuschießt. In einem solchen Fall sollte man mit dem Ball den nächstgelegenen Pfosten anvisieren.





Toreschießen besteht darin, schräg auf das Tor zuzulaufen und den Schußknopf mit einem starken Aftertouch einzusetzen. Dies verwirrt den Torhüter, wenn du wartest, bis du halb im Elfmeterraum bist. Am besten versucht man hier, den Ball vor dem Torwart zu platzieren und den entfernten Pfosten anzuvisieren. Dann kannst du den Ball vom Torwart weg in die eine oder andere Richtung ablenken.

Wenn du glaubst, einen direkten, freien Schuß platzieren zu können, dann hast du fast sichere Torchancen - vorausgesetzt du hast deinen Aftertouch und die Kontrolle über die Höhe deiner Schüsse perfektioniert. Wenn du nahe genug am Tor dran bist, ist ein Schuß immer in Ordnung. Schieße den Ball in die Höhe und lenke ihn in eine der Ecken, um ein leichtes Tor zu erzielen. Sei aber darauf gefaßt, daß der Ball abprallt, denn er könnte eine menschliche Mauer oder einen Querpfeiler treffen.



Das Großartige an Sensible Soccer ist, daß es mit jedem beliebigen Spielstil aufwarten kann - von langen Bällen bis zu einem Kurzpaßspiel. Aus unserer Sicht spielt man am effektivsten, wenn man kurze Pässe ausführt. Wenn du dich einmal an die Paß-Technik gewöhnt hast (sollte nicht lange dauern), kannst du mehrere Pässe miteinander verbinden, um zum Tor zu kommen. Dort wendest du dann eine der oben beschriebenen Methoden an, um einen Treffer zu landen. Sei vorsichtig beim Passen, wenn sich ein Spieler unmittelbar neben dir befindet. Wenn du über das Spielfeld läufst, zu diesem Spieler paßt und danach einen weiteren Paß zu ihm versuchst, geht das Spiel zwischen euch beiden hin und her. Dies kann verwirrend werden; so empfiehlt es sich, von dem Spieler wegzurennen, der so nah an dir dran ist, und erst zu passen, wenn man genügend Abstand zu ihm hat.

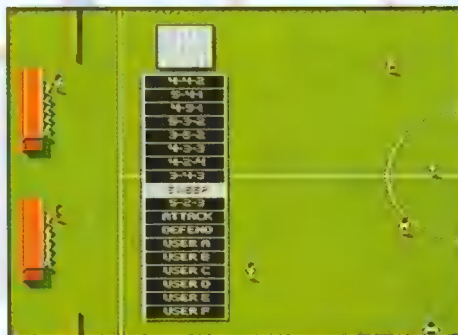


Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, wie man in Sensible Soccer sein Team formieren kann, und du mußt eine davon auswählen, die zu den Spielern in deiner Mannschaft und zu dem Stil, mit dem du das Match bestreiten willst, paßt. Wenn du vor dem Match die Taktik festlegst, siehst du über deinem Team vielleicht ein Kreuzchen oder einen Haken, wenn du eine andere Formation wählst. Wenn ein Kreuz erscheint, eignet sich die gewählte Formation nicht für dein Team, und wenn weder Kreuz noch Haken erscheinen, kann man die Formation ausprobieren. Du kannst die Taktik auch mitten im Spiel ändern, wenn du das Gefühl hast, daß du am Anfang nicht alles optimal eingestellt hast.

Auf der letzten Seite beschäftigten wir uns mit den neuen Techniken, die die Sensible Soccer Euro-Edition zu bieten hat. Auf dieser Seite hier wollen wir allgemeine Taktiken und Techniken zum Erzielen von Toren vorstellen. Wenn deine Soccer-Fähigkeiten also ein wenig eingerostet sind, kannst du sie hier wieder etwas aufpolieren.

Zuerst möchten wir euch eine der sichersten Methoden zeigen, wie man in dem Spiel ein Tor erzielen kann. Wir haben es ausprobiert - wenn es dir auch mit dieser Technik nicht gelingt, tonnenweise Tore einzufahren, dann mußt du wohl mit den Amateuren des San Marino-Fußballclubs spielen. Renne mit dem Ball runter bis zur Aus-Linie und dreh dich dann um in Richtung Tor. Wenn du in den Fünfmeterraum kommst, schießt du den Ball nach oben und in einem großen Bogen auf das Tor zu. Der Ball sollte direkt am Keeper vorbei ins Tor segeln. Natürlich erhöhen sich mit einem Top-Team die Chancen auf ein Tor zusehends.

Eine andere gute Methode zum



CODES



Willkommen zur Codes-Rubrik dieser Ausgabe, wo ihr diesmal die Levelcodes für Worms und Cheats für K240 sowie für Watchtower findet. Probier doch mal die Worms-Levels aus, denn sie sind wirklich cool, und du würdest sie selber nie herausfinden. Egal, lest einfach weiter!

THEATRE OF DEATH

LEVEL CODES

Exklusiv für euch treue Leser haben wir alle Levelcodes für Theatre of Death, den Top-Clone eines Sensible-Spiels. Freut euch allerdings nicht zu früh, denn das Spiel ist schon recht alt. Entschuldigt bitte, daß wir nichts Neueres zu bieten haben.

GRASLANDSCHAFT

37424DAC521D0
37466C7051100
3749B36830880
3744A5F6670A0
37760C9871580
339D88DE32220
772B8AF10F481
3741430438BD0
374EC98C067C0
374EC98C067C0
37676B780EF80
374AF9C96EB70
368D389845580
23A35EFE1F020

WÜSTENLANDSCHAFT

772BF9444FC71
772ABA2F18C01
7726FF99642A1
77614C3C54E91
7674669562CE1
7181A22509BE1
6031769A19012
772BA49F33081
772D924A1D471
773E31D859441
77445B127D471
7491C87647C31
7EF713DC72891

SCHNEELANDSCHAFT

60310C4108A12
6036E41528712
6024962F41132
6071C30853E02
61736D4E5ADE2
6BFCD8810F8D2
58401FA753FA3
60316CDA773A2
6024499C0AA42
6041A3D70B9B2
6150F78628762
62BE3771207D2

MONDLANDSCHAFT

564067717EB13
5642C84C25273
56402A6D53343

Um die Sache vollständig zu machen, haben wir hier noch einen Cheat für Theatre of Death. Benutze „Shed Software“ als dein Paßwort, und du kannst das Spiel mit unbegrenzten Luftangriffen spielen.

BREATHLESS

LEVEL CODES

Breathless ist wahrscheinlich einer der besten id-Clones auf dem Amiga, d. h. wenn du einen Amiga hast, der so teuer war wie ein PowerPC. Um dir die Wartezeit auf Alien Breed 3D zu verkürzen, drucken wir hier ein paar Codes für Breathless ab.

Welt 2 181A59MRTR6999PD
Welt 3 181A59LRTR6999PT
Welt 4 181CEIDGLJRJSE4D

WORMS

DIE BESTEN LEVELS

Wenn du diesen Monat die Lesertips durchliest, findest du ein paar seltsame Levelcodes für Worms. Einer unserer Leser hat sie uns zugeschickt. Die folgenden Codes stammen jedoch aus einer sehr verlässlichen Quelle, fast von den Worms-Entwicklern selbst. Wenn du die Codes ausprobierst, kannst du also eigentlich nichts falsch machen.

1803921718
3549908729
252101829
345076839
1706205299
THORAHIRD
954338916
2810298544
3376459905



K240

UNENDLICH WAFFEN

Ihr habt bestimmt schon gehört, daß es sich bei K240 um ein Top-Game handelt, und das sagt jemand, der sonst nicht allzuviel für Strategiespiele übrig hat. All das ist Grund genug für uns, folgenden Tip abzudrucken. Lest weiter, wenn ihr unendlich Waffen braucht.

1. Ziehe den Missile-Button heraus.
2. Wähle alle Waffen eines Typs (z. B. Vortex).
3. Wähle einen unbewohnten Asteroiden oder einen feindlichen Felsen als Ziel aus.
4. Klicke wiederholt auf den Missile-Button.
5. Wiederhole dies, bis der Waffenbalken komplett verschwindet oder verzerrt wird.
6. Nun besitzt du unendlich viele Waffen des ausgewählten Typs.



A-TRAIN**EXTRAGELD**

A-Train ist ein Strategiespiel, bei dem es um Eisenbahnen geht. Vielleicht glaubst du, daß das ein sehr langweiliges Spiel sein muß. Im Gegenteil, es ist sogar recht gut! Deshalb drucken wir hier auch einen Cheat dafür ab. Wenn du dir zusätzlich £ 1 Mio. verdienen (im weitesten Sinn) willst, hältst du mitten im Spiel einfach die Shift-Taste gedrückt und gibst „CHEATERCHEATERWHIMP“ ein.

COLONIZATION**EXTRAGELD**

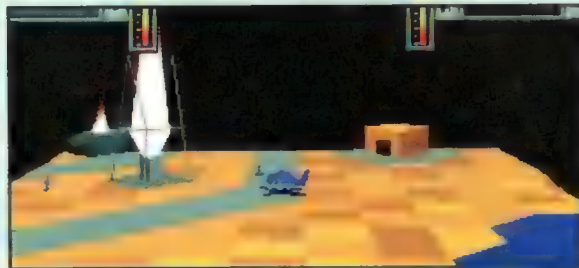
Colonization begann, wenn Civilization aufhörte - nicht schlecht, wenn man sich die Qualität der beiden Spiele vor Augen führt. Wenn du also in die Haut von Christoph Kolumbus schlüpfen willst, aber keine Ahnung hast, wie's geht, dann kannst du folgenden Cheat benutzen, um deinen Kolonien ein wenig auf die Sprünge zu helfen. Um 50.000 zusätzliche Goldmünzen zu bekommen, nennst du deine erste Kolonie einfach „CHARLOTTE“. Auf diese Weise bekommst du außerdem eine sehr nützliche Weltkarte. Ferner kannst du frei zwischen allen anderen europäischen Niederlassungen wechseln, wenn dir bei der Eroberung der Neuen Welt sicherlich einen Vorteil verschafft.

ZEEWOLF**KESTREL-CHEAT**

Wir mögen Zeewolf. Es ist ein Top-Spiel - Grund genug, um dir das folgende Cheat-Juwel zu präsentieren, das es dir gestattet, dein Zeewolf in ein Kestrel-Fighter-Spiel zu verwandeln. Dadurch gewinnt das Spiel erheblich an Langzeitmotivation. Wenn du es also noch nicht ausprobiert hast, solltest du das jetzt tun. Wenn du den Kestrel fliegen willst, gibst du einfach „FRAMPAGE“ als dein Paßwort ein.

ELITE 2: FRONTIER

Ja, wir haben einen weiteren Cheat zu Frontier gefunden, den wir der bereits unendlich langen Liste zufügen können. Vielleicht beginnen sie, dich



langsam zu langweilen, aber solange wir mehr Cheats zu dem Spiel finden, werden wir sie auch abdrucken. Wenn du also viel Geld verdienen willst, fliegst du besser ins Cemiess-System (-2.5,-2.5) und begibst dich zum Planeten Emerald. Lande in Patrick's Exchange und kaufe wertvolle Metalle, bis dein Laderaum voll ist. Dann fliegst du ins Cegreeth-System (-1, -3.5) und verkaufst all deine wertvollen Metalle an der nächstgelegenen Börse. Dieser Cheat läßt sich jederzeit anwenden, wodurch du die Möglichkeit hast, das beste Schiff und die beste Ausrüstung zu bekommen.

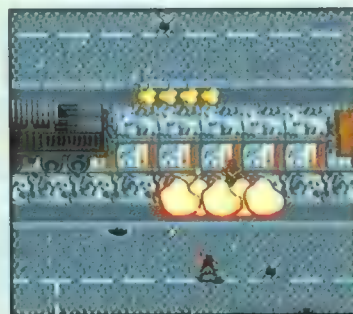
SENSIBLE WORLD OF SOCCER**LEICHTE TORE**

Hier ist eine weitere Möglichkeit, in Sensible World of Soccer einfach Tore zu erzielen. Der Cheat funktioniert auch mit der 95/96-Edition des Spiels, ist also nützlich für jedermann. Wenn du auf das Tor schießt, drückst du „R“ auf der Tastatur, während du immer noch den Feuerknopf gedrückt hältst. Das verwirrt den Computer-Torwart, und er läßt den Ball ins Netz rollen.

**WATCHTOWER****CHEAT CODES**

Wenn du die letzte Amiga Games gelesen hast, ist dir bestimmt unsere Komplettlösung zu dem netten Shoot 'em Up Watchtower aufgefallen. Es ist ein ungeheuer schwieriges Spiel, wir hoffen also, daß euch unser Guide von Nutzen ist. Wenn ihr trotzdem nicht weiterkommt, haben wir hier ein paar Cheat-Codes für euch, die euch das Leben ein ganzes Stück leichter machen. Man muß diese Codes eingeben, wenn man nach einem Kopierschutz gefragt wird. Du erfährst, ob der Cheat funktioniert hat, und anschließend wirst du wieder nach dem Kopierschutz-Code gefragt. Wenn du willst, kannst du alle drei Cheats eingeben, aber vergiß danach nicht den Kopierschutz-Code.

54266 unendlich viele Leben
47773 unendlich viele Granaten
68978 unendlich viel Zeit





CompuTec Verlag GmbH
Amiga Games
Kennwort: Expertentips
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Robert Jansen

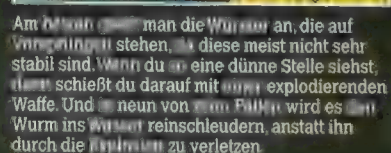
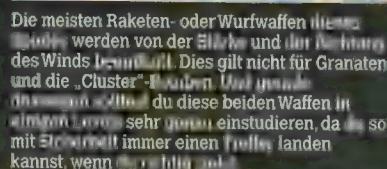
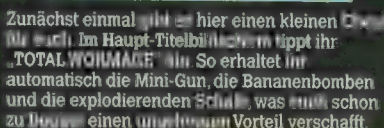
Um an den fleischfressenden Pflanzen vorbeizukommen, benötigst du einen Hotdog. Diesen Hotdog bekommst du beim Lieferwagen in Regurgi. Sobald du die Pflanzen dann mit dem Hotdog gefüttert hast, kannst unbehelligt vorbei und das Ei im Nest gegen deines austauschen. Der arme Vogel wird den Unterschied niemals merken!

SPACE QUEST 4



Alles wird wieder gut, Johannes! Ich habe da schon eine Idee. Wenn du im Einkaufszentrum bist, dann kannst du zu Sacks gehen und Klamotten kaufen. Wenn du zu wenig Geld hast, dann kannst du dir bei Monolith Burgers einen Job und damit Kohle verschaffen. Nun gehst du zum Geldautomaten und steckst deine ATM-Karte hinein. Daneben liegt ein Zigarettenstummel am Boden, den du mitnimmst. Nun gehst du zu Sacks und kaufst einige Frauenkleider. Dann zurück zum Geldautomaten und dort das ganze Geld abheben. Mit deinem ganzen Geld gehst du in den Software-Laden. Wenn du hier ein wenig herumsuchst, wirst du schon bald das Hint-Book (Spieletipps) von Space Quest 4 finden. Kaufe es und gehe zu Sacks zurück. In einer Umkleidekabine ziehst du wieder deine normalen Kleider an und liest im Hint-Book. So erhältst du die ersten drei Zeichen eines Codes. Wenn du nun das Papier öffnest, das du bereits bei dir hast, so steht dort der restliche Code drin. Wenn du nämlich jetzt in die Zeitmaschine steigst, so brauchst du nur den Code eingeben und hast damit keine Probleme mehr. Ich freue mich, wenn ich dir damit einen Gefallen getan hab, Johannes.

Diesen Monat wählen wir euch in unsern neuen schwarzen Streifen ein paar der echt nützlichen Taktiken zu Worms an. Mit euch ihr euren Gegner mit Leidenschaft beschreiben.



Erinnerst du dich an die alten Dschungelfilme in Schwarzweiß? Mit Larry verhält es sich ganz genauso. Erinnerst du dich daran, wie Tarzan mit den Krokodilen kämpfte? Er hat immer gewonnen, indem er einen Stock in den Rachen des Krokodils stieß, so daß ihn das Krokodil nicht beißen konnte. Wenn du dasselbe mit der Schlange machst, kommst du an ihr leicht vorbei und kannst im Spiel fortfahren.

Hallo Amiga Games,
Ich brauche ganz dringend eure Hilfe bei Monkey Island
2. Ich muß das Horn von Largo LeGrande finden, schaffe es
aber nicht. Könnt ihr mir bitte verraten, wie ich an dieses Ding hinkomme. Danke im
Vorfeld für eure Mühe, und was ich noch sagen wollte: ihr macht ein Spitzen-Ho!f!
Karsten Thelmeier

Du brauchst den Eimer, um das Hemd finden zu können. Wenn du den noch nicht hast, gehst du zu den drei verrufenen Piraten. Wenn sie dir den Eimer nicht herausgeben, dann bestehst du einfach darauf, und du bekommst ihn schließlich doch. Mit dem Eimer gehst du ins Moor und füllst ihn mit Schlamm. Kehre zu LeGrandes Zimmer zurück, schließe die Tür und platziere darauf den Eimer. Nun versteckst du dich hinter seinem Paravent, wartest auf ihn und schautest zu, wie das Unausweichliche passiert. Folge ihm in den Waschealon und sprich dort mit ihm. Dann kehrst du zu seinem Zimmer zurück. Schlage die Tür zu, und du findest dort seine Wächemarke. Nimm sie an dich, gehe in die Wäscherei und gib Marty die Marke, der dir daraufhin das Hemd aushändigt. Leicht, wenn man weiß, wie's geht.

Hallo Amiga Games,
Das ist das erste Mal, ~~was~~ ich ~~an~~ eine Zeitschrift
schreibe, aber ich denke, ~~es~~ muß sein, bevor ich
irgendetwas Blödsinn mache. Vor ein paar Monaten hat mir ein Freund seine
Kopie ~~von~~ KGB geliehen. Damals war ich sehr dankbar dafür, aber heute
könnte ich meine Gefühle nicht beschreiben, ohne ein paar jugendgefährdende
Krautausdrücke zu verwenden. Wie ihr euch sicher denken könnt, hab ich so
meine Schwierigkeiten mit dem Game und bräuchte jetzt ~~seiner~~ Hilfe. Mein
Problem liegt im zweiten Teil des ersten Kapitels. Ich kann Hollywoods
Apartment nicht finden. Könnt ihr mir sagen, wie ich dort hinkomme, denn
sonst kann ich diesen Teil des Spiels nicht beenden. Ich wäre sehr dankbar
für jeden Hinweis, denn ich bin wirklich mit meinem Latein ~~am~~ Ende. Ihr seid
die einzigen, die ~~ich~~ in solchen Sachen fragen kann.

Stefan Jakobsen

Du hättest dich mit Yuri über Hollywood oder Buyer 2 unterhalten sollen. In dem Gespräch schlägt Yuri vor, daß du dich mit den Bewohnern des Apartments unterhalten solltest. Du mußt durch die Tür in der Seitenstraße um die Ecke von der Fassade der Bar aus gehen. Gehe hinein und die Treppe hoch, aber schalte das Licht nicht ein, sondern benutze deine Streichhölzer, um etwas zu sehen. Untersuche alles sehr vorsichtig und schnappe dir das Clipboard, bevor du deine Mission fortsetzt. Ich hoffe, ich konnte dir helfen, Stefan.

Hallo Amiga Games,
Wie geht's euch? Mir geht's gut, aber ich habe ein
kleines Problem mit Ishar 2. Ich suche den Magischen Schild, aber
ich habe keine Ahnung, wo ich anfangen soll. Könnt ihr mir einen
Hinweis geben? Ihr würdet mir eine große Freude damit machen.
Susi Parker

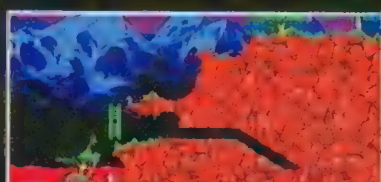
Ich denke, ich kann dir bei dieser Sache unter die Arme greifen. Kaufe einfach irgend einen Schild - nach Möglichkeit sollte es ein +3 sein. Du bekommst den Schild von dem Laden auf Zache Insel. Wenn du den Schild hast, nimmst du ihn mit auf Thorns Insel und gibst ihn dem Steindruiden. Wecke den Druiden mit einem Stoß in dein Rhino-Horn auf, und er wird deinen Schild in einen magischen verwandeln.

ISHAR 2[illegible]

Da würdest gerne all deine besten und besten Raketen zu Beginn eines Matches einsetzen, aber das geht nicht, denn du hast nur zwei Zielindizes. Raketen sind sehr genau, aber du den Wind richtig abzuschätzen. Verschende die besten Raketen nicht für Nahschüsse, denn sie können einen Wurm von einer Seite ins Levels auf die andere



Wenn du immer noch Spieler kommen kannst, ist es für dich leicht, einen Wurm mit Granaten zu beschaffen. Benutze ihn, um zu gewinnen. Du siehst dein Fadenkreuz (siehe Bild) und hältst unten halten und den Fadenkreuz drücken, und schon wird das Geschöß auf ihn drauffallen. Beim Einsatz von Granaten, Benutze mußst du darauf achten, daß du eine ziemliche Menge über deinen Güter ansetzt.



Schließlich kommen wir zu den Taktiken, die Ill-Epate von der „dunklen Seite“ anwenden. Diese Taktiken sind extrem intelligent und extrem effektiv. Die Ill-Epate sind nicht sehr intelligent, aber wenn du es nicht beweisen willst, daß du ihn an die Wand gehen laßt, läßt du einfach ein paar Würmer in den Boden graben und plaziert dann über den Eingängen.

LESER TIPS...

Computec Verlag GmbH
Amiga Games
 Kennwort: Lesertips
 Isarstr. 32-34
 90451 Nürnberg

↓ **W**illkommen zur Lesertips-Seite dieses Monats, die Seite, die ihr selber gestaltet. Diesmal haben wir einen exzellenten Mini-Guide zu Zeewolf 2, der unseren eigenen Mission-Guide sehr gut ergänzt. Wenn ihr etwas zu diesen Seiten beitragen wollt, dann zögert nicht, uns zu schreiben, denn wir sind auf eure Hilfe angewiesen.

ZEEWOLF 2

Hallo Amiga Games,

Ich habe gerade Zeewolf 2 durchgespielt, und ich bin wirklich zufrieden mit mir. Da ich im Moment nach dieser großen spielerischen Leistung wirklich extrem gut gelaunt bin, habe ich mich entschlossen, als Zeewolf-Top-Pilot einen kleinen Guide zu verfassen. Hier habt ihr ihn:

FEUERKONTROLLE

Hier gibt es nur eine Sache zu sagen: hier kann man über 100% bekommen, seinen Spielstand erhöhen und eine Menge Geld einstreichen. Die besten Levels zum Erzielen eines guten Ergebnisses sind die Remote-Link-Levels. Achte also darauf, gut zu zielen und keine Schüsse zu vergeuden. Ich habe übrigens irgendwo gelesen, daß es die Leute von Binary Angtum auf 292% gebracht haben. Kannst du dieses Ergebnis schlagen?

FERNGESTEUERTE FAHRZEUGE

- Es ist wichtig, daran zu denken, daß die ferngesteuerten Fahrzeuge entbehrlich sind. Benutze sie also, um Ziele anzugreifen, die für den Zeewolf eine Bedrohung darstellen.
- Setze alle Waffen der ferngesteuerten Fahrzeuge ein, denn so kannst du eine Menge Geld sparen.
- In der neunten Mission ist der ferngesteuerte Hubschrauber, der die Bombe wirft, zum Sterben verurteilt. Verschwende also keine Zeit mit Rettungsversuchen.
- Die Barracudas-Torpedos sind die Waffen mit der größten Reichweite in Zeewolf 2, d. h. du kannst mit ihnen die feindlichen Shark-Boote in dem Moment zerstören, in dem sie auf deinem Scanner erscheinen.

WACHHUNDE UND ECM WACHHUNDE

- Radar-Panzer lassen die Watchdog-Einheiten in einem Bereich sehr viel genauer arbeiten, sie WÜSSEN demnach dein erstes Ziel sein, wenn du in ein Gebiet mit vielen Mantio- oder Cobra-Luftabwehrstützpunkten kommst.
- Viele der Watchdog-Fahrzeuge patrouillieren ein bestimmtes Gebiet, warte also, bis sie sich von den Luftabwehrstützpunkten entfernt haben, bevor du sie attackierst. Auf diese Weise minimierst du das Risiko für deinen Zeewolf.
- ECM Watchdogs stören deinen Radar, du mußt sie also sofort zerstören, wenn du sie siehst, sonst bist du praktisch zum Blindflug gezwungen.
- Der Störeffekt der ECM Watchdogs hat eine begrenzte Reichweite. Wenn du also herausfinden mußt, welches Gebiet sie patrouillieren, fliegst du über die See und schaltest deinen Taktikscreen ein. Nun kannst du erkennen, wo sie sich auf der Level-Karte befinden.
- ECM Watchdogs unterbrechen eine Fernsteuerung. Du solltest einen potentiellen ECM-Bereich also erst mit dem Zeewolf erkunden, bevor du ein ferngesteuertes Fahrzeug kinschickst.

MULES

Die Mules scheinen harmlos zu sein, aber ab Mission 16 setzen sie Saboteure (kleine grüne Männer) frei. Zerstöre alle Mules, denn die Saboteure vernichten den Zeewolf sofort, wenn sie eine Chance haben, ihn zu berühren.

GUN LOCK

Bestimmte feindliche Einheiten erscheinen nicht in deiner Geschützkamera, so z. B. die Radarschüssel. Hier erweist sich dein Gun Lock-Anzeiger als nützlich. Er färbt sich grün, wenn ein Ziel aufgeschaltet ist. Dadurch wird noch kein Treffer garantiert, aber deine Chancen sind besser, als wenn du ohne Lock schießen würdest.

So, das war's. Ich hoffe, ihr könnt meinen Mini-Guide abdrucken, denn ich würde ihn gerne im besten deutschen Amiga-Magazin wiederfinden.
 Michael Strack

Hervorragend! Das ist wirklich ein Top-Guide geworden, und wenn du ihn zusammen mit unserem Zeewolf 2 Mission-Guide verwendest, wirst du mit Sicherheit zu einem gerissenen Zeewolf-Piloten. Danke, Michael! Es wäre schön, wenn du uns noch mehr von deinen guten Lösungshilfen zukommen lassen könntest.

Hallo Amiga Games!

Ich habe schon vielen verschiedenen Magazinen unzählige Alien Breed 3D-Codes gefunden. Doch ein großer Teil davon ist sinnlos, da man hier den Level nur mit wenig „Health“ und geringer Feuerkraft beginnt. Was kann man da nur machen? Ich habe die Lösung! Ich dachte mir einfach, ich schicke euch meine Codes zu! Diese garantieren euch allen maximale Feuerkraft und „Health“ in jedem Level. Denn ich bin so ein toller Spieler! Ja, ja! So, hier habt ihr sie. Und glaubt mir, die sind echt heiß!

ALIEN BREED 3D

- 2- KOKOFKPPPKFFKF
- 3- OKKOFKPPPKFFKF
- 4- KPKOFKPPPKFFKF
- 5- PKKIFKPPPKFFKF
- 6- POKKKKPPPKFFKF
- 7- KKKOHNKPPPKFFKF
- 8- PPKKPKPPPKFFKF
- 9- LKONFKPPPKFFKF
- 10- LOKONKPPPKFFKF
- 11- PPKONKPPPKFFKF
- 12- LPKONKPPPKFFKF
- 13- PKKOFKPPPKFFKF
- 14- OOKOPKPPPKFFKF
- 15- LKOPKPPPKFFKF
- 16- OPKOPKPPPKFFKF

Frederick Sutter

Na, ich hoffe du erzählst uns da keinen Unsinn! Wehe, die sind nicht für alle Leser „heiß“!

THEME PARK

Liebe Amiga Games, wie geht es euch denn so? Mir geht es jedenfalls gut, und genau deswegen habe ich beschlossen, euch diesen Cheat zu Theme Park für den A500 einzusenden. Ich habe ihn leider noch in keinem anderen Magazin zu lesen bekommen und glaube nun schon bald, daß ich auch nur auf meiner eigenen Version von Theme Park funktioniert. Ihr könnt ihn aber ja sicher ausprobieren. Auf jeden Fall ist es ein Cheat für Extrageld (wer hätte es gedacht), der sehr leicht ist. Man hält einfach die „CTRL“-Taste gedrückt und drückt nun „C“. Nun erscheint eine kleine Anzeige, die besagt, daß man gerade einen Cheat verwendet. Auf deinem Bankkonto sollten sich dann viele, viele Extra-Dollars befinden. Mir hat der Cheat sehr geholfen, und irgend jemand da draußen Probleme hat, dann hilft ihm das vielleicht. Hartmut Strasser

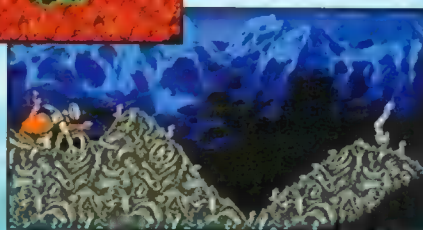
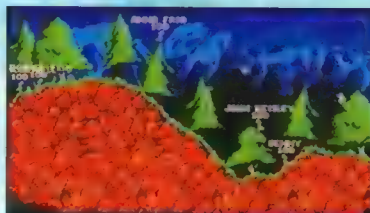
Unser Amiga 500-Experte im Team hat mir gesteckt, daß der Cheat auch bei ihm funktioniert. Also Gratulation!

Hallo Amiga Games!

Ich bin ein großer Fan von Worms von Team 17 und habe glaube ich schon Jahre daran verbracht. Ich habe es wirklich schon so lange gespielt, daß ich anfangs daran zu glauben, daß ich ein Wurm bin. Ich grabe Löcher in den Garten und komme erst bei Regen da wieder heraus. Ich glaube ich sollte mal auf die Couch eines Psychiaters. Nun aber zum Grund meines Schreibens. Ich habe viele Codes ausprobiert, um im Spiel nach neuen Levels zu suchen. Hier ein paar meiner Lieblings-Level:

AMIGA POWE	BRILLIANT
CAMERON W	2171127566
SUE HUNTLE	BEEZEBUB
C-MONSTER	BIG JOBBY
J-CAVIES	C U LATER
AMIGA 1200	YEEEEEEER
A BIT FAFF	1233145554
FUTURE PUB	

Lothar Wegener



WORMS

Danke Lothar! Doch eigentlich muß man doch gar nichts Bestimmtes eingeben! Man kann einfach jedes Wort ausprobieren und erhält jedesmal einen neuen Level! Aber versucht ruhig die von Lothar, eventuell gefallen sie euch ja besonders gut!

CHART-TIPS

Sensible Soccer kann sich knapp gefolgt von Worms gerade noch an der Spitze behaupten. Am Ende der Charts steigt Flight of the Amazon Queen als erfreulicher Neuzugang ein, und die CD 32-Charts bieten leider nicht so viel Neues. Also, hier sind die Charts!

AMIGA 500/1200

- | | |
|-----------------------------|-------------------------------|
| 1 SENSIBLE WORLD OF SOCCER | 6 COMBAT CLASSICS 3 |
| 2 WORMS | 7 SUPER SKIDMARKS |
| 3 FIFA INTERNATIONAL SOCCER | 8 COLONISATION |
| 4 SOCCER STARS 96 | 9 USM |
| 5 PREMIER MANAGER 3 | 10 FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN |

WORMS

SPECIAL MOVE

Worms ist weiterhin weit vorne in den Charts! Wen wundert's! Es ist wohl eines der besten Spiele, die es jemals für den Amiga gegeben hat. Es verdient seinen Platz in den Charts also absolut. In den Codes und bei den Lesertips findet ihr jede Menge Tips, die ihr ausprobieren könnt. Doch hier in den Charts, erzählen wir euch etwas vom „Special Move“ in Worms. Es ist eigentlich ganz einfach. Man muß nur nahe am Gegner stehen und dann den Stick zweimal weg vom Gegner und zweimal auf ihn zu drücken. Wenn du nun einen Stoß ausführst, kommt statt dessen der Special Move.

CD 32

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 1 IMPOSSIBLE MISSION | 6 PINBALL FANTASTIES |
| 2 POWERDRIVE | 7 SPEEDBALL 2 |
| 3 SUBWAR 2050 | 8 GLOOM |
| 4 SUPER SKIDMARKS | 9 PINBALL PRELUDE |
| 5 ROADKILL | 10 RISE OF THE ROBOTS |

POWERDRIVE CD32

LEVEL CODES

Powerdrive steht diesen Monat auf Platz 2 der CD 32-Charts. Es ist vielleicht nicht das beste Rennspiel weit und breit, man sollte es aber unbedingt wenigstens einmal gespielt haben, denn es macht durchaus Spaß. In vorangegangenen Ausgaben haben wir euch ausführliche Spieltips zu Powerdrive spendiert. Holt euch die alten Ausgaben, falls ihr noch Probleme habt. Fürs erste haben wir aber hier ein paar Level-Codes für euch. Doch denkt immer daran: nur die besten Fahrer können auch die schweren Kurse meistern. Also übt erst einmal die einfachen Levels, bevor ihr gleich in der Oberliga herumfahrt.

- | | | | |
|---------|----------------------|-----------|----------------------|
| STAGE 2 | BLJULCBMMBBB1UDLXMHC | STAGE 6 | BUPBOFFQBBDWVYQXMHM |
| STAGE 3 | CBGCSFM8MBCWSQ3XMH5 | STAGE 7 | BQDUJB2VQBBFLNCHXMHR |
| STAGE 4 | D2PB2LFXQBBB2GU4XMHN | STAGE 8 | CGCBNGBV3BBCJBDSXMHJ |
| STAGE 5 | CLJBUXCFQBCLG2XXMHX | STAGE 8.2 | B2DULB5F3BBCZD7TXMHJ |

TIPS & TRICKS - A-D

Diesmal sind wir wieder beim Buchstaben „A“ angelangt. Doch blättert bitte nicht gleich weiter, wir haben die Codes natürlich neu überarbeitet, und es wird für euch jede Menge Interessantes dabei sein!

A

AAARGH

Zu Beginn jedes Screens siehst du verschiedene Gebäude, die du mit Feuer angreifen und dann treffen mußt. So fallen diese um einiges schneller um. Wenn du nämlich ein Haus zusammenschlägst, so erhältst du zwar immer ein Ei, mußt aber auch darum kämpfen. Schlägst du dabei immer nur gerade nach vorne, so gewinnst du immer. Ist dein Gegner erst einmal drei- oder viermal umgefallen, so bleibt er dann liegen. Außerdem solltest du immer weiterfressen. Denn auch wenn deine Anzeige voll zu sein scheint, so geht deine Energie trotzdem weiter nach oben.

ACTION FIGHTER

Wenn du dich in der Highscore-Liste mit „ZBACKDOOR“ einträgst, so erhältst du für das nächste Spiel unendlich viele Leben.

Du kannst allerdings auch als deinen Spielernamen „BACKDOOR“ eingeben und erhältst so unendlich viele Leben und endlose Energie. So hast du nun wirklich keine Entschuldigung mehr, wenn du das Spiel nicht schaffst.

ADDAM'S FAMILY

Um nach jedem Continue drei Extraleben zu erhalten, mußt du nur hinter der „Continue“-Türe weiter nach links laufen, wo sich dann ein Raum mit diesen Leben befindet. Während des Spiels kannst du auch nach oben in die Halle gehen, nach links laufen, bis du unter einer Türe stehst und dann nach oben drücken. So kommst du in einen geheimen Raum. Hier sammelst du alles ein und gehst dann zur Türe. Jetzt drückst du hier wieder nach oben und kommst so an weitere wertvolle Extras heran.

ADVANCED SKI SIMULATOR

Gib als einen der Spielernamen „GUMMI#“ ein. Das „#“ kann man mit einer Zahl zwischen 1 und 6 ersetzen. Wenn man nun ein Einzelspiel oder eines zu zweit startet, beginnt man gleich in dem vorher angegebenen Level (1 bis 6).

AFTERBURNER

Halte das Spiel an und tippe nun „THUNDERBLADE“ ein. So wird der Cheat-Modus aktiviert, und du kannst folgendes machen:

'<'	einen Level nach unten
'>'	einen Level nach oben
„G“	Extraleben
„N“	Extraleben

AGONY

Während des Titelschirms tippst du einfach „FANTASY“ ein und kommst dann mit den folgenden Tasten bestimmte Cheats starten:

F1	Ein Schwert erscheint unter deiner Eule
F2	Ein Schwert erscheint über deiner Eule
F3	Erhöht die Größe deiner Geschosse
F4	Mußt du dreimal drücken, um ein Extraleben zu erhalten (kann man öfter wiederholen)

ALFRED CHICKEN

LEVEL-AUSWAHL

Alfred Chicken ist echt cool. Wenn ihr dazu den Level-Auswahl-Cheat haben wollt, so tippt einfach „HELPMARK“ ein. Nun könnt ihr mit 1 bis 9 und A oder B den jeweiligen Level eurer Wünsche auswählen.

ALIEN 3

LEVELSPRUNG

Ripley's Kampf gegen die fast übermächtigen Xenomorphs wird durch uns ein wenig leichter! Wähle im Optionen-Menü „Hard“ und sechs Credits aus. Nun kannst du über „N“ und die Space-Taste einen Level weiterkommen.

Ein anderer Cheat ist folgender. Starte den ersten Level und stecke statt Disk 1 die zweite Diskette in das Laufwerk. Nun läßt du einfach die Zeit verstreichen und wirst nach ein paar weiteren Sekunden in einen Level gebracht, der sich nahe am Endlevel befindet.

ALIEN BREED

Um den nachfolgenden Cheat benutzen zu können, mußt du dich in das Terminal auf Deck 2 einloggen. Dieses befindet sich von deiner Startposition aus gesehen einen Screen weiter südlich. Nun nur noch einen der folgenden Sätze eintippen und der Cheat ist aktiviert.

ALIENS ARE FAGGOTS - macht die Aliens schwächer
PUFFNUTS MODE - macht die Aliens langsamer
IS IT TRUE THAT THE ALIENS SUPPORT MAN UTD - macht die Aliens sehr schwach
PITBULLS ON THE LOOSE - macht die Aliens stärker
THE IRAQUIS MADE THE WEAPONS - macht die Waffen schlecht
SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED - alle Aliens flüchten

ALIEN BREED SPECIAL EDITION

Hierfür haben wir die Levelcodes beschafft:

Level 2- XXDFA	level 5- UYTFA
level 3- RTHAA	level 6- PPEAB
level 4- LAEEA	

AFTER THE WAR

Um unendliche Zeit und Energie zu erhalten, mußt du die folgenden Tasten gleichzeitig in Level 1 drücken. „ALT“, „1“ und „B“. Drückst du anstatt „B“ als dritte Taste „M“, dann kommst du in den nächsten Level.

ANARCHY

Die Levelcodes für dieses Spiel in numerischer Reihenfolge (beginnend mit Level 1):

5400, 0101, 3901, 2602, 9902, 4303, 9003, 6904, 3305, 9305, 3406, 0407, 6407, 2008, 7408, 4709, 3810, 0511, 6811, 3212, 0213, 8213, 5014, 1015, 8215, 5116, 0117, 7017, 5518, 2819, 9919, 7320, 2521, 0622, 3722, 1223, 4523, 4124, 1825, 1926, 9726, 5927, 0528.

Wenn ihr in der Highscore-Liste als euren Namen „FUNNY FACE“ eingibt und dann das Spiel neu startet und wieder anhaltet, so braucht ihr nur noch „WELL ARD“ eingeben. Nun wird ein Cheat aktiviert, bei dem ihr folgendes drücken könnt:

- 1 - erhöht den Boost um 100
- 2 - füllt die Spreadshot-Anzeige auf
- 3 - gibt die Smart-Bomben
- 4 - füllt die Kanonen-Anzeige auf
- 5 - füllt die Doppelschuß-Anzeige auf
- 6 - gibt dir 500 Boost
- 7 - füllt die Lebens-Anzeige auf
- B - Schutzschild fürs Schiff

A.P.B.

Tippe in der Highscore-Liste „ALF“ ein, und du kommst dir von nun an jeden Fehler erlauben. Wenn du den Feuerknopf betätigst, während die Musik abläuft, und den Stick nach oben drückst, so kommst du jeden Level für dich auswählen.

APIDYA

Die folgenden Codes sollte man im Titelschirm eingeben. So kommt man in die entsprechenden Levels.

Level 2- MISSHONEYBEE	Level 4- HASTALAVISTA
Level 3- DEPUTYOFLOVE	Level 5- SNEAKPREVIEW

APOCALYPSE

IMMUNITÄT

Möchtest ihr gegen die Geschosse des Gegners immun werden? Dann lest hier weiter! Zu Beginn jedes Levels muß man „K“ gedrückt halten. Dann noch zusätzlich „N“ gedrückt halten und zuletzt noch „A“ hinzufügen. Nun „N“ loslassen und „R“ zusätzlich gedrückt halten. Jetzt „A“ loslassen und „F“ halten. Zuletzt noch „R“ und dann „F“ loslassen, und man sollte nun immun sein.

APPRENTICE

Wenn man nach dem ersten Titelschirm TAB drückt, so kann man die folgenden Levelcodes verwenden: WIZARD, SPELLS, ARCAN, DRUID, FAERIE

ARCHER MACLEANS POOL

Tippe „VF12“ während des „Trick-Shot“-Modus ein. Nun solltest du im Demo-Modus ein neues Menü finden können. Nun wählst du zwei Computerspieler aus, so daß diese allein spielen können. So kannst du die Fähigkeiten der Computerspieler genau ersehen.

ARKANOID

Starte dein Spiel wie immer und mache dann folgendes: Halte das Spiel mittels der Space-Taste an und tippe „DSIMAGIC“ ein. Nun drückst du wieder Space zum Weiterspielen. Jetzt füllt eine gelbe Kapsel mit den Buchstaben „DS“ darauf herab. Diese Kapsel solltest du unbedingt erwischen. Danach kommst du mit den nachfolgenden Tasten verschieden andere Kapseln herabfallen lassen.

- B = Break (öffnet das Tor zum nächsten Level)
- C = Catch (der Ball klebt fest)
- D = Disruption (ergibt drei Bälle)
- E = Expand (macht den Schläger länger)
- L = Laser (du kannst schießen)
- P = Extra Player (ein zweiter Schläger)
- S = Slow (verlangsamt den Ball)

Außerdem kann man im letzten Level gegen „DOH“ kämpfen, wenn man F drückt. Dafür solltest du allerdings erst einmal viele Extraleben einsammeln. Auch kannst du mit „ENTER“ die Levels überspringen.



ARKANOID 2: THE MYSTERY OF DOH

Spieler dein Spiel wie immer, und wenn du einen Highscore schaffst, so gibst du dort „DEBBIE S“ ein. Dafür gibt es dann unendliche Leben. Um im gleichen Level weiterspielen zu können, mußt du die „CAPS LOCK“-Taste drücken und „DALEY-88“ eintippen.

Um das Spiel im „Continuous“-Modus zu spielen, gibst du „ROBOCOP-PETER“ während des Titelschirms ein. Für den Levelsprung drückst du nach deinem Ableben im Spiel während des Titelschirms die „CAPS LOCK“-Taste und tippst „MAGENTA“ ein. Dann kannst du während des Spieles mit „S“ zum nächsten Level weiter.

ASTRO MARINE CORPS

Um die folgenden Codes anzuwenden zu können, mußt du erst die F6-Taste drücken:

Zone 2- NOSTROMO	Zone 10- REPLICANT
Zone 4- DISCOVERY	Zone 12- KRULL
Zone 6- ENTERPRISE	Zone 14- METROPOLIS
Zone 8- DAGOBAN	

ATOMIC BOMB KID

Tippe im Titelschirm „TUESDAY 14TH“ ein und drücke die Feuertaste, um das Spiel zu starten. Nun erscheint ein Optionen-Menü, wo du unendliche Leben einstellen kannst.

AXEL'S MAGIC HAMMER

Drücke die F-Tasten nacheinander rückwärts (beginne mit F10). Nun mußt du nur während des Spieles die Levelnummer eingeben und kommst so automatisch dort hin.

ARMALYTE

Beginne das Spiel und halte es dann an. Nun tippst du „DELTA 3“ ein. Wenn du nun weiterspielt, so ist dein Gefährt unzerstörbar.

AQUAVENTURA

Im Optionen-Bildschirm hältst du die „CTRL“-Taste gedrückt, drückst F10 und dann die Feuertaste zum Spielstart. Mit „L“ kannst du nun einen Level weiter und kommst mit „T“ direkt in den Tunnelabschnitt.

B

BACK TO THE FUTURE 3

Um unendlich viele Leben zu erhalten, mußt du nur den entsprechenden Code im entsprechenden Level eingeben.

- 1 - ROTTEN CHEAT
- 2 - LOUSY CHEAT
- 3 - LOW DOWN CHEAT

BALDY

Starte das Spiel mit der Feuertaste und halte es dann sofort wieder an. Nun wieder bis zum Ende des ersten Levels weiterspielen. Sobald du alle Disks gefunden hast, fragt der Computer „Where to Paul?“. Nun tippst du einfach „Level“ ein, gefolgt von der Levelnummer, in den du willst.

BARDS TALE 2

Gehe in die Gilde, gehe wieder hinaus und warte, bis der Morgen graut. Nun mußt du noch Illusionisten suchen und die erste Limde erledigen. Jetzt tippst du einfach „DISRUPT ILLUSION“ ein und deine Erfahrung wird nach oben gehen.

BARD'S TALE 3

Dieser Cheat ist einer der lustigen Art. Du mußt nur dem Wächter beim Tempel der „Verrückten Götter“ etwas von „HAMBURGER“ erzählen. Oh Mann, echt originell!

BASE JUMPERS

LEVELCODES

Hier haben wir die Levelcodes sowie die Subgame-Codes zu Base Jumpers:

Sub games	Level Codes
SEU	ONE
OLD	TWO
NEW	BAT
BEU	MAD
BOM	TUT
NAB	END
PAC	WAN
HOP	
FLY	
RUN	

BATMAN THE MOVIE

Wenn du das Spiel startest, so tippst du während des Titelschirms „JAMMM“ ein und erhältst unendliche Leben. Zusätzlich kannst du mit diesem Code durch das Drücken von F10 in den nächsten Level gelangen.

BATTLE SQUADRON

Tippe während des Spieles „CASTOR“, und du wirst unzerstörbar. Mit F6 bis F10 kannst du verschiedene Waffen und mit F1 bis F5 deren Stärke auswählen.

Außerdem kannst du im Titelschirm „ELECTRONIC“ eintippen und erhältst so ein Optionen-Menü. Wenn es nicht gleich funktioniert, dann drückst du zusätzlich noch die Space-Taste.

BC KID

Während des Spieles solltest du einfach in die Luft springen und dann das „Autofire“ am Joystick aktivieren. So wirst du nun durch die Luft gleiten und dich dabei andauernd drehen. Dadurch kannst du den Gegnern viel leichter ausweichen.

BEACH VOLLEYBALL

Wenn du „DADDYBRACEY“ eintippst, wird der Cheat aktiviert, und du kannst mit F1 in den nächsten Level kommen.

BEAVERS

Zu Beginn des Spieles tippst du „BIGBIGBIG“ ein. Jetzt kannst du mit F2 die ersten Level überspringen.

BIG RUN

Halte das Spiel an und bewege deinen Joystick nach links, rechts, unten, oben, links, unten und rechts. Du solltest dabei den Joystick nach jeder Bewegung wieder zentrieren. Hast du alles richtig gemacht, so flackert der Screen kurz und du hast dann unendliche Leben zur Verfügung.

BIO CHALLENGE

Drücke die „ESC“-Taste, um das Spiel anzuhalten. Wenn du jetzt „G“ drückst, kommst du ans Ende des „Guardian“-Levels.

Level 1 - Hol dir die grüne Rüstung so schnell du nur kannst. Bist du im Besitz des ganzen Amuletts, so solltest du nicht zur Sphäre gehen, bevor du nicht viermal Monsterteile besorgt hast. Diese benötigst du nämlich, um den Level beenden zu können. Der Schwachpunkt des Wächters ist sein Kopf, also triff ihn auch dort.

Level 2 - Gehe zu jedem Planeten, wenn du die maximale Punktzahl erreichen willst. Es gibt vier Planeten. Hole dir auch hier wieder die grüne Rüstung so schnell wie möglich.

Level 3 - Stelle dich hier genau auf 11 Platten. Besuche ebenfalls alle sechs Planeten. Doch denke daran, daß die Transporter hier schwerer zu benutzen sind. Also sei vorsichtig.

MR. BLOBBY

Hier sind die Levelcodes für das Spiel der Blobs mit den gelben Punkten. Hmm!

EMEA	BASM	HAPR
FIAF	DASL	AACB
HALTS	FTAN	BBB

BLUES BROTHERS

Um in die Levelauswahl zu kommen, mußt du zur Charakterauswahl gehen und dort „WALLOO“ eintippen. Nun verändert sich die Hintergrundfarbe, und wenn du die Space-Taste und eine Zahl zwischen 1 und 6 drückst, kommst du in den entsprechenden Level.

Beim Beenden eines Levels solltest du die zweite der beiden Flaggen erwischen, und du wirst deine Schallplattensammlung in den nächsten Level mitnehmen.

BOB'S BAD DAY

Die folgenden Codes sind in Zehnerschritten, damit es auch noch ein wenig interessant bleibt.

level 10- XCKCKZPE	level 70- IDPONWPO
level 20- VDPEFWNG	level 80- GFFQPNQ
level 30- SEAGGUPH	level 90- DEASQPVR
level 40- QEAIHVNJ	level 95- CFFTRUOS
level 50- NDPKKWPL	level 100- BEAUSVNT

BUBBA 'N' STIX

Hier die Levelcodes, kurz und bündig!

level 2- TIQKPF?CMG	level 4- 913XPD1LZ5
level 3- PXMYGFFW7D	level 5- 12IFX?5RJ

BUMP 'N' BURN

EXTRA-GELD

Bump 'n' Burn war so etwas wie das Mario Kart des Amiga, bis dann Xtreme Racing auf dem Markt erschien. Doch auch jetzt ist es noch ganz toll, und wir haben einen Cheat dafür. Zu Beginn verläßt du das Optionen-Menü. Wenn dann das „Burning Rubber“-Logo erscheint, tippst du „ZX750R“ ein. Dies mußt du allerdings sehr schnell machen. Wenn alles richtig war, so blitzt der Screen auf, und du wirst nach deinem ersten Rennen 9.999 Pfund haben, egal wie du dich plaziert hast.

C

CHOP & DROP

Hier haben wir einige äußerst originelle Cheats, die mal ausprobieren könnt. Mit der Taste „T“ fallen dir die Hosen herunter. Das Gleiche passiert beim Gegner, wenn du „F“ drückst. Äußerst sinnlos scheint es in jedem Fall, wenn man „S“ drückt und sich die Farbe des Schattens verändert.

CHURBY GRISTLE

Um unendliche Leben zu erhalten, tippst du im Titelschirm „BUUURRP“ ein. Nun ertönt ein Rülpsen und die endlosen Leben stehen bereit.

CHUCK ROCK

Drücke „ESC“ und tippe folgendes ein, wenn die Band in der Titelsequenz spielt:

ESTRANDO
MORTIMER
TURN FRAME
FAST AINT THE WORD
UNCLE SAMS
LIFE IS MY DREAM
SHE LOVES CLEANING WINDOWS
ITS FAIRY BOWBELZ

CHUCKIE EGG 2

Gib „ENABLE-F2“ in der Highscore-Tabelle ein, um unendlich viele Leben zu bekommen. Wenn du nun „F2“ gedrückt hältst, kannst du in einen Raum nebenan wechseln, indem du den Joystick in diese Richtung drückst.

CLIK CLAK

Die Levelcodes für die entsprechenden Länder lauten wie folgt:

ITALIEN - 0355
ÄGYPTEN - 3518
MEXIKO - 6382
USA - 8427
DEUTSCHLAND - 5012
GRIECHENLAND - 2115
AUSTRALIEN - 5924
UK - 1267
FRANKREICH - 1708
CHINA - 6511
ITALIEN - 8562

COOL CROC TWINS

Die Levelcodes lauten folgendermaßen:

level 2- TRIAX	level 8- FLOYD
level 3- DREAM	level 9- BRUNO
level 4- MUNGO	level 10- MONEY
level 5- JANKO	level 11- HUMAN
level 6- HENRI	level 12- GIRLS
level 7- DOORS	

CRAZY CARS

Drücke das Gaspedal, bis dein Wagen 400 mph erreicht hat, und drücke dann „F10“. Wenn du nun den Feuerknopf betätigst, wird sich das Spiel verlangsamen, und du kannst rüdkische Stellen wie die Polizei-Hindernisse bei Höchstgeschwindigkeit meistern.

CRAZY CARS 2

Benutze denselben Cheat wie für Crazy Cars, aber beschleunige deinen Wagen nur auf 240 mph. Die Routen für die einzelnen Stages lauten folgendermaßen.

STAGE 1 - Nimm Road 15 rechts und 70 links
STAGE 2 - Nimm Road 191 rechts, 666 links und 160 links
STAGE 3 - Nimm Road 235 rechts und 60 links
STAGE 4 - Nimm Road 70 rechts, 54 links, 25 rechts, 10 links und 180 rechts

CREATURES

Strecke deinen Joystick in den zweiten Port, lade das Spiel und warte auf die Musik. Wenn es soweit ist, stoppen die Creatures. Nun rüttelst du dein Joystick von einer Seite auf die andere, so daß die Cydes einen Tanz vollführen und grau werden. Dies bedeutet, daß du nun unendlich viele Leben hast. Auf dem Folterscreen gelten die unendlich vielen Leben jedoch nicht.

CRYSTAL HAMMER

Beim Starten des Spiels hältst du einen Mausbutton gedrückt. Nun klickst du mit dem anderen Mausbutton, bevor du den Ball auf dem Pod siehst. Nun wirst du in den 26. Level katapultiert.

CYBERNOID

Gib „RAISTLIN“ auf dem Titelscreen ein und drücke die Spacetaste, wenn du unendlich viele Schiffe haben willst. Du kannst auch „N“ drücken, wenn du in den nächsten Level springen willst.

CYBERNOID 2

Auf dem Titelscreen gibst du „NECRONOMICON“ ein, um unendlich viele Leben zu erhalten. Pausiere und benutze „N“, um in den nächsten Level zu springen. Versuche außerdem, die Tasten „Y“, „G“, „R“, „O“ für unendlich viele Schiffe zu benutzen.

D

3D POOL

Die folgenden Codes sind für Trick-Shots. Die ersten vier Ziffern repräsentieren die Ausrichtung des Tisches und die nächsten drei den Tilt. Die folgenden zwei bestimmen die Stärke des Schusses und die letzten beiden legen die Ablenkung der Kugel nach rechts fest.

1- 07680246310	11- 07511001620
2- 10020416309	12- 09160255510
3- 00320416300	13- 00040545820
4- 09620246300	14- 08641006310
5- 05120246310	15- 00840761200
6- 04050606320	16- 08800483920
7- 00180616320	17- 03721006306
8- 07710995612	18- 05121006310
9- 09320246311	19- 06010246320
10- 09270276320	

4D SPORTS BOXING

Um deine Fortschritte durch die Ränge zu forcieren, mußt du beim Training alles auf Stärke setzen. Wenn du nun in einem Match antrittst, hältst du einfach den Feuerknopf gedrückt und gehst auf deinen Gegner zu. Damit erreichst du den Mike Tyson-Effekt, den Knock-out.

D-GENERATION

Das Paßwort für den Computer lautet „DEATH“. Wenn du gestorben bist, bewegst du den Joystick mehrmals im Kreis hältst den Feuerknopf. Dann startest du mit ca. acht Leben erneut an der Stelle, an der du gestorben bist.

DALEY THOMPSON OLYMPIC CHALLENGE

Gib in der Highscore-Tabelle „HINGSEN-J“ als Namen ein und benutze dann die Funktionstasten, um ein beliebiges Ereignis auszuwählen.

DARK CASTLE

Dieser Cheat braucht vielleicht ein bißchen Übung, aber es lohnt sich. Zuerst mußt du in den Schildraum gehen. Dort drückst du „W“ (oben) und „S“ (unten). Halte beide Tasten gedrückt, dann wird dein Held zwischen den Screens auf- und abgehen. Nach ca. einer halben Stunde hast du um die 25 Leben gesammelt.

DARKMAN

Mitten im Spiel gibst du an einer beliebigen Stelle „MEACULTA“ ein, um an unendlich viel Energie zu kommen.

DARKSIDE

Wenn du ein paar digitalisierte Fotos der Programmierer sehen willst, hältst du „2“ und „8“ und drückst dann Feuer.

DAYS OF THUNDER

Dieser Cheat verwandelt dein Auto in ein Flugzeug. Trete im normalen Modus zum Qualifizierungsrennen an und pausiere. Dann gibst du „COMEFLYWITHME“ ein. Wenn der Code richtig eingegeben wurde, wird der Screen kurz aufblitzen - ist das nicht der Fall, versuchst du, den Code mit Leerzeichen zwischen den einzelnen Wörtern einzugeben. Wenn du nun mit dem Spiel fortfährst und den Joystick nach hinten ziehst, wird sich dein Wagen in die Lüfte erheben. Mit dem Feuerknopf fliegst du vorwärts und mit den Funktionstasten kannst du verschiedene Blickwinkel für deinen Flug einstellen.

DEEP CORE

Im Optionenscreen gibst du folgende Paßwörter ein:

REANIMATOR - Zugang zu den Levels 4 - 6
PSYCHONAUT - Zugang zu den Levels 7 - 9

Mitten im Spiel heffen dir die folgenden Codes weiter:

I NEED OXYGENE - voller Treibstoff
I NEED ENERGY - volle Energie
TRAINER MODE - unendlich viel von allem

DEFENDER 2

Hier sind ein paar Cheat-Codes für Defender 2:

ANDES - stellt sofort die Laser-Power wieder her
GOATY - Unbesiegbarkheit
RAVEN - Aktiviert die folgenden Befehle auf der Tastatur:
I - Unbesiegbarkheit ein/aus
N - in den nächsten Level springen
D - Autopilot für die Levels 1 - 23

Ein paar ausgewählte Levelcodes:

1- START	33- MAGOG
5- FLOYD	37- FUNKY
9- FURRY	41- DONKY
13- BEAST	49- KANJI
17- LEMAC	53-IRATA
21- ZIPPO	57- NEURO
25- LASTE	61- STOAT
29- DAFAD	

DEFLEKTOR

Benutze die Tasten „+“ und „-“, um vor und zurück durch die Levels zu wechseln.

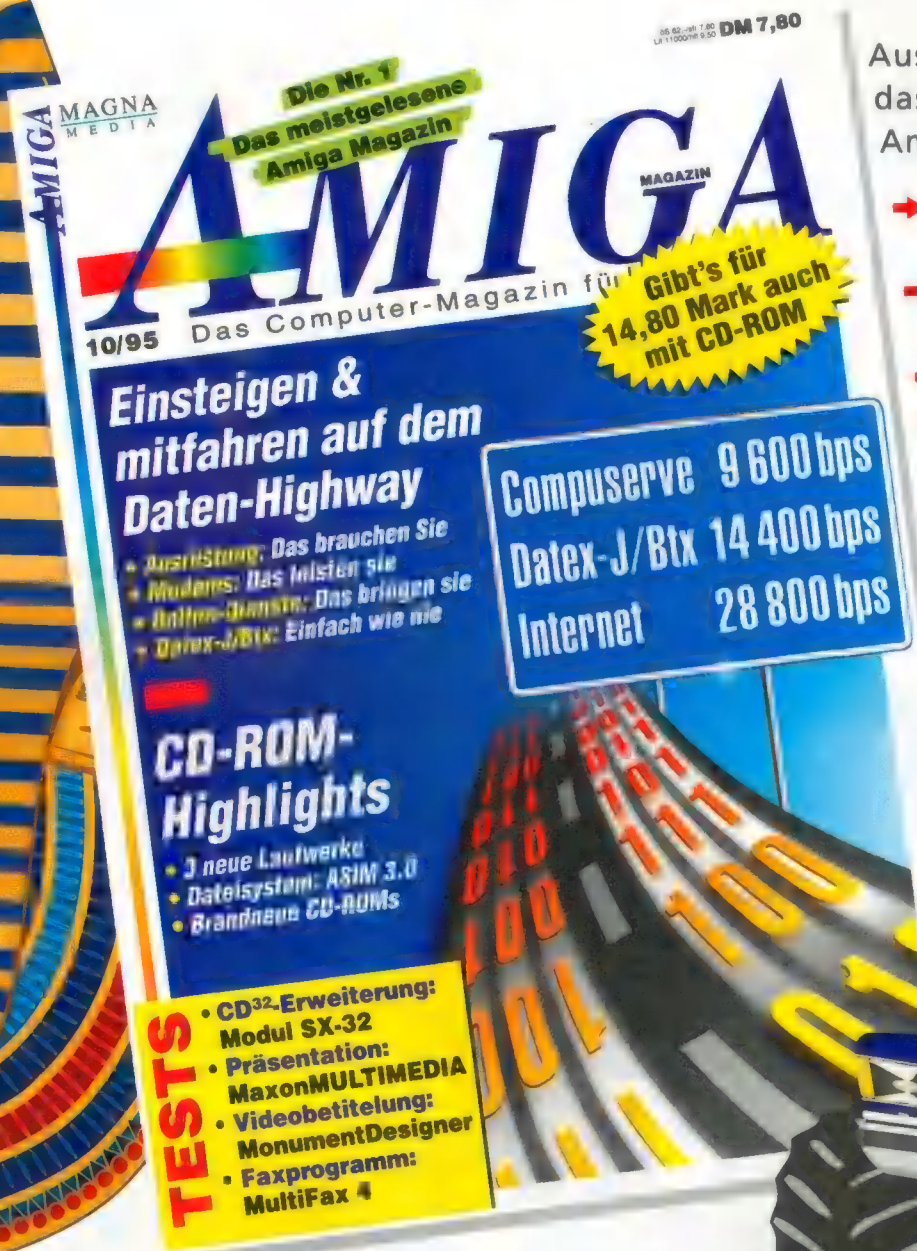
DENARIS

Wenn du gebeten wirst, die Datendiskette in das Laufwerk einzulegen, tust du dies und hältst „Z“ beim Laden. Nun schließt du die Maus am zweiten Port an und startest das Spiel. Wenn du nun den rechten Mausbutton gedrückt hältst, während das Spiel geladen wird, startest du das Spiel im Übungsmodus.

DOUBLE DRAGON 2

Starte ein Spiel im Zwei-Spieler-Modus und drücke dann beide Feuerknöpfe (du brauchst zwei Joysticks) und die ESC-Taste. Nun hast du unendlich viele Leben. Um Double Dragon 2 auf dem Kopf zu spielen, drückst du im Titelscreen einfach ESC und gibst „YEP, I CHANGED THE CHEAT MODE ON THIS VERSION“ ein. Dann drückst du RETURN. Wenn du nun das Spiel startest, steht alles auf dem Kopf.

Die Nr.1 für unbegrenzten Amiga – Spaß



Aus gutem Grund
das meistgelesene
Amiga Magazin:

- Aktuelle Informationen
- Ausführliche Workshops
- Knallharte Tests
- Hilfreiche Tips & Tricks
- Kompetente Kaufberatung
- Sofort verständliche Grundlagen
- Professionelle Tips zur Programmierung
- Coole Spieletests



→ → → **Jetzt neu!**
überall im Handel.

Zurück in die Vergangenheit!

Humans III - E

Nachdem '93/94 die ersten beiden Teile der Humans-Reihe bei den Tüftel-Freaks ähnliche Beliebtheit genossen wie der Geniestreich Lemmings, spendiert uns Imagitec Design nun sieben neue umfangreiche Welten. Abseits vom Neandertal wird nun selbst der Sherwood Forest humanisiert.

ersten Spielabschnitt aus früheren Teilen bereits sehr bekannt vor, so ändert sich das spätestens, sobald die zweite Epoche anbricht, die uns mit den Tücken des alten Ägypten konfrontiert. Haben uns die Mumien nicht zu Tode erschreckt, führt uns unser Weg weiter durch die chinesische Antike, die Wikinger-Ära sowie auf die graffitifrohen Straßen des modernen Japan. Für unermüdliche Dauertüftler steht letztendlich der Hof von Camelot auf dem Programm, doch selbst der Otto-Normal-Spieler wird dank dem integrierten Paßwortsystem früher oder später dorthin gelangen.

Bewährtes & Neues

Mal abgesehen von den fürs erste einmal optisch unterschiedlichen Charakteren, hat sich an dem Gameplay von Humans über die Jahre hinweg wenig geändert. Per Tastatur und Joystick, Maus oder vorzugsweise CD 32-Pad kannst Du jedem der

Nachdem für die Steinzeit schon in den

beiden vorangegangenen Teilen alle nervenaufreibenden Hürden genommen und alle nützlichen Erfindungen gemacht wurden, plant der Höhlenmensch Arthur sich zur Ruhe zu setzen. Daß alles dann ganz anders kommt, daran ist nur die verflixte fliegende Untertasse schuld.

Ein Trip durch die Zeit

Mit dem UFO, das sich zugleich als Zeitmaschine

entpuppt, landet unser Keulenschwinger schließlich auf dem Mond, der als Heimatbasis knuddeliger Aliens dient. Doch die dummen Zufälle reißen nicht ab. In seiner Tollpatschigkeit gelingt es ihm, einige menschliche Studienobjekte aus verschiedenen Zeitepochen zu befreien. Zusammengewürfelt aus Ägyptern, Wikingern und Robin Hood ist dieser Haufen nun aufeinander angewiesen. Im Team versuchen sie, die Einzelteile einer neuen Zeitmaschine zu finden, die ihnen die Rückreise in ihre jeweilige Zeit ermöglichen soll. Kommt uns die Mondlandschaft im



Die Elektroschocks der Roboter machen Dich vorübergehend bewegungsunfähig und rauben Dir kostbare Zeit.



Keine Angst, wenn Dich einer der gelben Aliens verschlingt. Da Du schlecht verdaulich bist, spuckt er Dich nach kurzer Zeit wieder aus, was allerdings auf Kosten des Timelimits geht.



Um höhere Plattformen gemeinschaftlich zu erklimmen, genügt es, wenn zumindest erst einmal einer der Zeitreisenden mit einem Seil dorthin gelangt.

volution

maximal sieben Team-Mitglieder über Aktions-Icons direkte Befehle erteilen. Die Benutzung von Wurf-, später auch von Schußwaffen und das Bilden von sogenannten Räuberleitern gehört ebenso wieder zum Spielalltag wie die

Die Humans haben im Laufe der Jahre nichts von ihrem fesselnden Flair eingebüßt.

Tatsache, daß besonders tiefe Stürze von keinem Human überlebt werden. Das heißt nicht etwa, daß ein zermatschter Geselle für immer aus dem Rennen ist, sondern er wird wieder an seinen Ausgangspunkt zurückversetzt. Um für etwas Abwechslung zu sorgen, wurden neben den neuen zeitgeschichtlichen Backgrounds verschiedene angriffslustige Sprites imple-

mentiert und zudem jedem Charakter die eine oder andere einzigartige Fähigkeit mit auf den Weg gegeben. Wo der Neandertaler Arthur noch mit seinen urreigensten Fertigkeiten auskommen muß, hat Merlin zum Beispiel magische Kräfte. Die besonderen Künste von Kato dem Ninja oder zum Beispiel von Robin Hood erklären sich von selbst, und Thorgrim der Wikinger verfügt eben über Muskeln. Durch taktisch geschicktes Laufen, Klettern und Springen muß Du die Spielfiguren nun so steuern, daß sie sich gegenseitig helfen, Hindernisse zu überwinden. Sobald irgendein Charakter den rettenden Ausgang erreicht, gilt der jeweilige Teilabschnitt des Levels als geschafft, was mit Punkten und einem neuen Paßwort belohnt wird. Wer die Vorgänger heiß und innig liebt, darf auch Teil 3 antesten.

■ Oliver Preißner



Oft mißglücken Merlins Zauberkräfte, und er verwandelt sich selbst in einen grünen Frosch.



Die Handlungsmöglichkeiten jedes einzelnen „Zwerges“ sind gegenüber den früheren Humans-Teilen deutlich umfangreicher geworden.

INFO Die Schiller-Scheibe



Die zeitgleich erschienene CD-ROM zu Humans III hat inhaltlich nur wenige unbedeutende Vorzüge gegenüber der Diskettenversion. Zum einen kann hier die Vorgeschichte in einem kurzen Intro betrachtet werden. Zum anderen kommt die wahlweise alternativ zu den mageren FX einstellbare Begleitmusik direkt vom Silberling, was bei dem einen oder anderen CD-System für den A1200 bekanntlich zu Problemen führen kann. Bleiben also als wesentlichster Punkt die animierten Zwischensequenzen zwischen den Welten, die uns die Diskversion aus unverständlichen Platzgründen (gab es in den älteren Humans-Ablegern nämlich trotzdem) unterschlägt.

COMMENT

Humans läßt nach wie vor die Köpfe rauchen und bei ausweglosen Situationen Verzweiflung aufkommen. Allein die coolen Buschtrommeln sind verstummt und mußten leider xylophonbetonten Klängen weichen.



FACTS

Hersteller: Gametek & Imagitec Design ■
Spieler: 1 ■ Disks: 4
Preis: ca. DM 60,- ■
Englisch nötig: nein ■
Festplatte: wird unterstützt ■
2.Laufwerk: wird unterstützt ■
Steuerung: Joypad, Tastatur, Maus ■



geringfügig unter-schätzte neue Char-aktere



altis Gameplay

GAMEPLAY 70%

GRAFIK 74%

SOUND 72%

MOTIVATION 78%

GESAMT 76%

CHART

Ermittelt im Mai '96 von Joysoft.

A 500

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(1)	Mag!	86%	2
2.	(Neu)	Pinball Prelude	80%	1
3.	(3)	Sensible World of Soccer '96	89%	4
4.	(4)	Gloom Deluxe	84%	3
5.	(6)	Worms	94%	7
6.	(9)	Colonization	88%	12
7.	(5)	Soccer Super Stars '96	—	3
8.	(7)	Airbus A320 2	47%	3
9.	(8)	Amazon Queen	92%	6
10.	(10)	Jaktar	62%	3

A 1200

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(1)	Mag!	86%	2
2.	(Neu)	Slamtilt!	90%	1
3.	(3)	Star Crusader	82%	3
4.	(2)	Der Seelenturm	85%	10
5.	(4)	Breathless	82%	4
6.	(5)	Speris Legacy	87%	3
7.	(6)	Xtreme Racing	80%	3
8.	(7)	Coala	80%	5
9.	(8)	Alien Breed 3D	84%	6
10.	(10)	Dungeon Master II	84%	7

CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(5)	Speris Legacy	87%	4
2.	(6)	Alien Breed 3D	84%	5
3.	(1)	Mag!	86%	2
4.	(2)	Worms	94%	5
5.	(3)	Erben der Erde	92%	5
6.	(4)	Pinball Illusions	88%	12
7.	(7)	Gloom	90%	7
8.	(8)	Super Street Fighter II	38%	3
9.	(9)	Exile	76%	5
10.	(10)	Theme Park	88%	12

LESERCHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(4)	Mag!	86%	2
2.	(6)	Sensible W. of Soccer '96	89%	4
3.	(7)	Zeewolf 2	93%	4
4.	(1)	Worms	94%	4
5.	(18)	Dune II	86%	3
6.	(3)	Colonization	88%	4
7.	(8)	Amazon Queen	92%	4
8.	(2)	Die Siedler	94%	4
9.	(5)	Biing!	87%	4
10.	(9)	Anstoß	91%	4
11.	(10)	Bundesliga Man. Hattrick	91%	4
12.	(11)	Oldtimer	84%	3
13.	(12)	Theme Park	88%	4
14.	(13)	Pinball Illusions	81%	4
15.	(14)	Hollywood Pictures	80%	4
16.	(21)	Mad News	85%	4
17.	(15)	Breathless	82%	3
18.	(16)	Alien Breed 3D	84%	3
19.	(17)	Erben der Erde	88%	3
20.	(19)	UFO	74%	3
21.	(20)	Gloom Deluxe	84%	2
22.	(22)	SimCity 2000	91%	4
23.	(23)	Star Crusader	82%	2
24.	(24)	Whale's Voyage II	90%	3
25.	(25)	Fears	87%	4

Was geht ab?

Endlich haben wir einen neuen Spitzenreiter! Greenwoods Mag! konnte die Würmer von Team 17 dank seiner neuen CD-ROM-Version endlich von der Spitze verstoßen. Die brandneue Euro '96-Version von Sensible World of Soccer verhilft Warner Interactive zum Sprung ins Spitzentrio, das vom mittlerweile flächendeckend erhältlichen Zeewolf 2 komplettiert wird. Ansonsten bietet sich in den Top 10 das gewohnte Bild. Klassiker wie Die Siedler, Anstoß, Bundesliga Manager Hattrick oder Dune II, das erheblich Plätze gut machen konnte, zeigen, daß der Amiga ein feines Softwarepaket anzubieten hat.

Macht mit!

Schickt eine Postkarte mit Euren aktuellen Top 5 und Systemangabe (ECS, AG, CD-ROM) an nachfolgende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir monatlich drei Amiga-Spiele!

Computec Verlag, AMIGA Games, Kennwort: Amiga-Charts, Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

AMIGA GAMES EMPFEHLT



**FLIPPER
SLAMTILT**

Zusammen mit Pinball Prelude beherrscht der neue Pinball-Knaller von 21st Century derzeit die Flippercharts. Unbedingt holen!



**ACTION
NEMAC IV**

Grandiose Actionkost ist dem Regensburger Programmerteam Zentek gelungen. Dieses Spiel gibt es übrigens exklusiv bei Datahouse!



**WISIM
MAG!**

Wer Spielermagazine liest, hat auf ein Programm wie Mag! schon lange gewartet. Greenwood liefert damit einen echten Riesenhit ab!



**GESCHICK
CARIBBEAN
DISASTER**

Der aktuelle Strategieknüller von Ikarion fesselt mit gefährlichen Geldschiebergeschäften und komplexem Gameplay. Nicht verpassen!

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 • 82194 Gröbenzell

Tel.: (08142) 59640 Fax: 54654

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9⁰⁰-18⁰⁰, FR. 9⁰⁰-17⁰⁰

Laden in Kassel

Fünftensterstraße 9

Mo. - Fr. 9.00 - 18.00,

Sa. 10.00 - 14.00 Uhr

Laden in Augsburg

Karolinenstr./Ecke Karlstr.

Mo. - Fr. 9.00 - 18.00, Sa. 10.00 - 14.00 Uhr

Sa. 9.00 - 12.00 Uhr

ODIN

Hauptstraße 5
A-3101 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich

Tel.: 02763/2047 Fax: 02763/2031

Mo. - Fr. 9.00 - 17.00 Uhr

Umrechnungsmodus:

DM = 13,76 S

AMIGA

AIRBUS A 320 II KOMPL. DEUTSCH	75,90
BATTLE FIELD CREATOR 2.05 (HIST. LINE)	59,90
BINGI I KOMPL. DT. (2MB + HD)	79,90
BLACK VIPER DT. ANLEITUNG	69,90
BRANMAN KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	49,90
CEDRIC KOMPL. DEUTSCH	69,90

COLONIZATION KOMPL. DT.	69,90
FLAMINGO TOURS KOMPL. DT.	69,90
FLIGHT OF AMAZON QUEEN ENGL. VERS. 1 MB	65,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HATTRICK - IKARION - KOMPL. DEUTSCH	79,90
HATTRICK BUNDESLIGA MANAGER II KOMPL. DT.	49,90
HUGO KOMPL. DEUTSCH *	59,90
LOLLYPOP DT. ANL.	39,90
MAD NEWS KOMPL. DT.	59,90
MAGI KOMPL. DEUTSCH	75,90
MEGARTS HOCKEY KOMPL. DEUTSCH	39,90
NEMAC II DT. ANLEITUNG	49,90
ODYSSEE	39,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
REVOLUTION: SKAT, DOPPELKOPF, RAMSCH II	29,90
SCHARKOPF KOMPL. DEUTSCH	49,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. ANL.	54,90
SUPERIS LEGACY DT. ANLEITUNG	29,90
SUPERSKIDMARKS DATA	45,90
TRACK SUIT MANAGER II	39,90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - KOMPL. DT.	65,90
WHALES VOYAGE II KOMPL. DT.	65,90
WORMS KOMPL. DT.	65,90

AMIGA Sonderposten

3 D CONSTRUCTION KID 2.0 K.D.	19,90
3 PACK COMPILATION inkl. PREM. MANAGER II / SPACE	29,90
CRUSADE / ZOO 2 DT. ANLEITUNG	19,90
ALL DOGS GO TO HEAVEN	29,90
APPROACH TRAINER (AIRBUS) KOMPL. DT.	29,90
AUSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	29,90
B 17 FLYING FORTRESS DT. ANL.	24,90
B.C.K.D.	19,90
BEASTLORD DT. ANL.	19,90
BEHIND IRON GATE DT. HANDBUCH	19,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DT.	24,90
BILLS TOMATO GAME	9,90
BIONIC COMMANDO	9,90
BIRDS OF PREY	29,90
BLACK CRYPT	29,90
BULTZKRIEG	9,90
BULLDOZER II SQUAK	19,90
BUDOKHAN DT. ANLEITUNG	19,90
CAMPAIGN DEUTSCHE ANLEITUNG	19,90
CAMPAIGN II	24,90
COLOSSUS CHESS	15,90
CRYSTAL DRAGON DT. ANLEITUNG	19,90
DARKSEED DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
DER REEDER KOMPL. DEUTSCH	49,90
DELUXE STRIP POKER 2	19,90
DESERT STRIKE	19,90
DINOSAUR KOMPL. DT.	9,90
DRAGON STONE DT. ANLEITUNG	19,90
DUNE 1	19,90
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS -	35,90
ELITE PLUS DT. ANL.	19,90
ELITE 2 - FRONTIER	29,90
ELRIC	19,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANLEITUNG	19,90
FIELDS OF GLORY DT. ANLEITUNG	19,90
RIFA INTERNATIONAL SOCCER 1 MB	29,90
FLIGHTSIMULATOR II KOMPL. DEUTSCH	19,90
FOOTBALL GLORY	19,90
FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP EDITION	24,90
DEUTSCHE ANLEITUNG	19,90
RUSSBALL TOTAL KOMPL. DEUTSCH	19,90
GENESIA	19,90
GRAHAM GOOCH CRICKET	24,90
GUARDIAN	9,90
GLUCKSPAD KOMPL. DT.	29,90
GUNSHIP 2000 1 MB	19,90
HEIMDALL II	29,90
HOYLES II OF GAMES II DT. ANL.	24,90
INDIANAPOLIS 500	19,90
JACK NICLAUS GOLF DT. ANLEITUNG	29,90
JIMMI WHITE SNOOKER	29,90
JOHN MADDEN FOOTBALL	29,90
JURASSIC PARK DT. ANL.	19,90
KICK OFF 3	19,90
LOMBARD RAC RALLYE	24,90
LOTHAR MATTHAEUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	24,90
MEGA TRAVELLER 1 DEUTSCHE ANLEITUNG	19,90
MEGATRAVELLER 2	19,90

AMIGA Sonderposten

MICROPROSE GOLF DT. ANLEITUNG	19,90
MISSILES OVER XERION DT. VERSION	12,90
NAPOLÉON'S INCL. AUSTRERLITZ	29,90
BOODING & WATERLOO	9,90
OUTRUN	19,90
OVER THE NET	29,90
OVERLORD 1 MB	24,90
PACIFIC ISLANDS DEUTSCHE ANLEITUNG	29,90
PGA TOUR GOLF PLUS	9,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS DT. ANL.	19,90
POPULOUS II DT. ANLEITUNG	29,90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29,90
PREMIERE MANAGER II	19,90
PRINCE OF PERSIA DT. ANLEITUNG	19,90
PRINCE OF PERSIA II KOMPL. DEUTSCH	34,90
REALMS	24,90
RICK DANGEROUS I	9,90
RICK DANGEROUS 2	9,90
OF THE ROBOTS	19,90
ROADKILL	24,90
ROBINSONS REQUIEM DT. ANL.	29,90
ROAD RASH 1 MB	29,90
ROME AD	29,90
SENSIBLE GOLF DT. ANLEITUNG	24,90
SHADOW FIGHTER DT. ANLEITUNG	29,90
SHAD FU DT. ANLEITUNG	19,90
SHERA SOCCER	19,90
SILENT SERVICE II DT. ANLEITUNG	24,90
SIM ANT KOMPL. DEUTSCH	19,90
SKIDMARKS	19,90
SOCCER WORLD CUP	9,90
SPACE HULK	29,90
SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG	19,90
SPECIAL FORCES DT. ANL.	29,90
SUBURBAN COMMANDO	19,90
SUPER STREET FIGHTER 2	29,90
SUPER SPACE INVADERS DT. ANL.	19,90
SUPER TETRISS DT. ANLEITUNG	19,90
SYNDICATE I MB	29,90
TACTICAL MANAGER	19,90
TEAM DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
TEAM DEUTSCH 1 MB	19,90
TORNADO DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
TRIPLE TUMI COLLECTION INCL. TERMINATOR 2,	29,90
2. SIEDLER	29,90
KOMPL. DEUTSCH	29,90
TRIVIAL PURSUIT KOMPL. DEUTSCH	19,90
TURBO TRAX	19,90
URIDIUM II DT. ANL.	19,90
WAR II GULF DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
WETTER DASS - 77 KOMPL. DT.	19,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
ZEPPELIN GIANTS OF THE SKY KOMPL. DT.	24,90
ZOO 2 DT. ANLEITUNG	15,90

AMIGA 1200

ALADDIN DT. ANL.	69,90
ALIEN BREED 3 D DT. ANLEITUNG	65,90
BANSHEE DT. ANLEITUNG	19,90
RIING I KOMPL. DT.	79,90
COALA DT. ANLEITUNG	49,90
DER SEELENTUM KOMPL. DEUTSCH	49,90
DUNGEON MASTER II - LEGEND OF SKULLKEEP -	75,90
KOMPL. DT.	69,90
FEARS KOMPL. DEUTSCH	69,90
GLOOM DT. ANLEITUNG	29,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
LION KING (KONIG II. LOWEN)	24,90
MAGI KOMPL. DEUTSCH	75,90
PRIMAL RACE	75,90
PUTTY SQUAD DT. ANLEITUNG	69,90
SLAM TILT DT. ANLEITUNG	49,90
STARCRUSADER KOMPL. DEUTSCH	44,90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH	19,90
VIRTUAL KARTING	49,90
WATCHTOWER DT. ANLEITUNG	45,90
WEMBLEY SOCCER	19,90
XTREME RACING	59,90

■ = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Versandkosten:
Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00;

Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck!

Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

MITMACHEN & GEWINNEN!

AMIGA GAMES BRAUCHT DEINE MEINUNG!

Wie gut ist unser Leserservice in der Reklamationsbearbeitung? Beantwortet die folgenden Fragen und gewinnt ein Spiel!

Hattest Du in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Deiner Diskette oder CD?

☐ Ja ☐ Nein

Falls ja, wie lange hat der Ersatz Deiner Disk/CD gedauert?

☐ bis zu einer Woche
☐ mehr als eine Woche
☐ mehr als zwei Wochen
☐ mehr als einen Monat

War Deine Diskette/CD defekt und hast du dennoch nicht reklamiert?

☐ Ja, Ausgabe Nummer __/9_
☐ Nein

Hattest Du in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

☐ Ja ☐ Nein

Falls ja, warst Du mit der Betreuung zufrieden, wurde Dir geholfen, hast Du einen Ansprechpartner bekommen?

☐ Ja ☐ Nein

Verteile bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis 5 (schlecht):

Sende den ausgefüllten Coupon bitte an folgende Adresse:

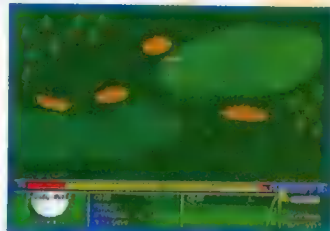
**Computec Verlag
 Kennword: AG Q-Check
 Isarstraße 32-34
 90451 Nürnberg**

WORLD GOLF & AMIGA ONLINE

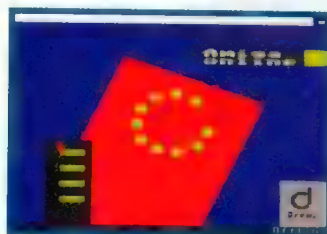
Gleich zwei Schmuckstücke können wir auf der aktuellen Coverdisk präsentieren. Neben der voll spielbaren 9 Loch-Version von World Golf gibt es die voll einsatzfähige Amiga Online-Version, die den Einstieg in T-Online ermöglicht.

Laden von World Golf:

Schalte Deinen Amiga für wenige Sekunden aus. Lege die Amiga Games-Coverdiskette in das Laufwerk df0:. Schalte den Amiga nun wieder ein. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.



Bis zu vier Spieler dürfen sich bei World Golf beteiligen!



Amiga Online macht den Amiga zur T-Online-Maschine.

den sich weiterhin Infos und ein DM 50,-Gutschein, die man per Multiview ansehen kann. Weitere Infos dazu gibt es bei PPE, Silberstraße 16, 53332 Bornheim, Tel.: 0227-3221. Viel Spaß!

So geht's!

Laden von Amiga Online:

Zum Starten dieses Programms muß die Workbench-Oberfläche aktiv sein. Lege die Coverdiskette in das Laufwerk, welche nach wenigen Sekunden als „Amiga Games“-Icon auf der Oberfläche erscheinen wird. Klicke nun zweimal auf dieses Icon, worauf sich das Fenster öffnet und ein Amiga Online-Logo erscheint. Wenn Du nun dieses Logo zweimal anklickst, wird das Programm automatisch geladen und gestartet. Auf der Diskette befinden

World Golf ist ein schön spielbares Golfspiel in der Tradition von Sensible Golf. Der Sinn des Spiels besteht darin, den Ball mit möglichst wenig Schlägen vom Abschlag bis ins Loch zu bringen. Im Titelmanü bekommt man ausführlich erklärt, wie man den Ball schlägt, d. h. an welchen zwei Stellen man den Feuerknopf drücken muß. Außerdem kann man hier die Anzahl der Spieler einstellen, die von 1 bis 4 reicht. Insgesamt gibt es in dieser Demoversion neun verschiedene Löcher, hat man diese beendet, wird einem gezeigt, welche Features in der Endversion enthalten sind.

Die Disketten unterliegen einer ständigen Qualitätsprüfung. Die Laufzeiten des Programms wird für die angegebenen Systeme garantiert. Sollte Euch etwas nicht laufen, so prüft bitte vor der Reklamation, ob Ihr alles richtig gemacht habt. Erst wenn Ihr alles überprüft habt und das Programm immer noch nicht läuft, solltet Ihr reklamieren. Schneidet dafür den Coupon aus dem Hülle, füllt ihn bitte aus, gebt eine kurze Fehlerbeschreibung an und legt den Original-Amiga Games-Aufkleber bei. Nur wenn dieser beiliegt, können wir die Reklamation auch bearbeiten. Wir werden Euch schnellstmöglich eine lauffähige Version zukommen lassen! Und denkt bitte immer daran: Wir wollen, daß die Diskette bei Euch läuft. Sollte dies einmal nicht der Fall sein, so dürft Ihr uns keine Böswilligkeit unterstellen, wir wollen schließlich, daß Ihr mit uns zufrieden seid!

Garantie ☐ **AMIGA GAMES 7/96**
 Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon!

FEHLERBESCHREIBUNG:

Mein System: ☐ A500 ☐ A600

☐ A1200 ☐ A4000 ☐

☐ 1 MByte ☐ 2 MByte ☐

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

ACHTUNG!

Nur wenn der Original-Amiga Games-Aufkleber beiliegt, wird die Reklamation bearbeitet!

Bei Reklamationen bitten wir zu beachten, daß unfrankierte Sendungen nicht angenommen werden können.

Bitte ausreichend frankieren

ASTAT MEDIA GmbH

**Reklamationen Amiga
 Am Steinacher Kreuz 22**

90427 Nürnberg

AMIGA GAMES

im Abo!

Jederzeit
kündbar!

AMIGA GAMES - das ultimative Amiga-Spielmagazin - im Abo:

■ AMIGA GAMES testet jeden Monat alle Spiele-Neuerscheinungen für jedes Amiga-System. Auf der Coverdisk/ CD-ROM gibt es außerdem aktuelle Spieledemos und PC-Spiele.

■ Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.

■ Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.

■ Keine der 12 Ausgaben wird versäumt und so erhält man ein lückenloses (Tips-&Tricks-) Sammelwerk.



**Als Dankeschön erhältst
Du abgebildeten
Tips&Tricks-Sammelordner.**

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

- ☐ **JA, ich will das AG-Abo mit Diskette.**
(DM 79,-/ Jahr (= DM 6,58/ Ausgabe); Ausland 103,-/ Jahr)
- ☐ **JA, ich will das AG-Abo mit CD-ROM.**
(DM 139,-/ Jahr; Ausland 163,-/ Jahr)
- ☐ **JA, ich will das AF-Abo mit Diskette.**
(DM 17,-/Ausgabe)

AG 0796
AC 0796
AF 0796

Dazu erhalte ich als Dankeschön abgebildeten Tips&Tricks-Sammelordner (Art.-Nr: 995), den ich in jedem Fall behalten darf, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

Datum 2. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Rechnung
☐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Ich erhalte das AG-Abo mit Diskette oder CD-ROM, bzw. AF-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

DIE COVER-CD

Höher, schneller, weiter! Die aktuelle Cover-CD kann nicht nur einen neuen Rekord in Sachen MByte aufstellen, sondern bietet auch mehr Programme denn je! Diesmal gibt es 3 Vollversionen, 17 spielbare Demos, 51 PD-Spiele, 4 Anwenderdemos, 100 PD-Utilities, das NoCover-Diskmagazin Nr. 27, Werke von 14 Lesern, 271 Bilder, 85 Musikstücke und Screenshots!

So geht's!

Starte Deinen Rechner mit einer Konfiguration, in der das CD-ROM-Laufwerk in das System eingebunden ist. Wenn Du das Icon der CD-ROM auf der Workbench doppelklickst, erscheinen mehrere Schubladen auf der Workbench, in denen sich Anwendungen, Vollversionen, Spieledemos, PD-Spiele, Updates, Cheats, Grafiken und Musikmodule befinden. Außerdem

erscheinen fünf Textgadgets. Klicke zweimal auf dieses Lesegadget, um den Text auf dem Bildschirm lesen zu können. Hier bekommst Du detaillierte Informationen über die einzelnen Programme und Spiele. Außerdem besitzen die meisten Programme spezielle Text-Gadgets.

Allgemeine Hinweise:

■ Damit die Programme direkt von CD-ROM gestartet wer-

den können, mußt Du mit der linken Maustaste doppelt auf das Assign-Gadget 'Klick_Me' klicken. Dann ist es möglich, die Daten direkt von der CD-ROM zu nutzen! Achtung, viele Spiele müssen erst auf Disketten entpackt werden!

■ Es sind nicht alle Programme auf der CD-ROM installiert, teilweise liegen die Programme nur als Archive vor, die auf Diskette entpackt werden müssen.

■ Archive werden entpackt, indem man doppelt mit der linken Maustaste auf das Archiv-Icon klickt. Dabei ist zu beachten, daß LJHA- und LZX-Archive in das RAM und DMS-Archive auf eine Leerdiskette im Laufwerk DF0: entpackt werden.

■ Lies immer erst die jeweili-

gen Hilfetexte, die sich auf der CD-ROM befinden, um eine Fehlbedienung zu vermeiden.

■ In der Regel benötigen die Programme Amiga-OS 2.x und 1 MByte RAM. Einige Programme benötigen ein höheres Amiga-OS, mehr RAM und eine Festplatte. Einige Programme laufen nicht ohne AGA-Chipset. Reklamationen machen in diesem Falle keinen Sinn, wenn die Konfigurationsansprüche nicht erfüllt werden können.

■ Einige spielbare Demos liegen nur als Archive vor und müssen auf Diskette entpackt werden.

■ Aufgrund der enormen Programm-Menge ist es leider nicht möglich, für die Lauffähigkeit aller Programme auf allen Systemen zu sorgen.

■ Die CD wird mit aktuellen Virentestern auf bekannte Viren getestet. Sollte sich dennoch ein Virus auf der CD befinden, so war er zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht erkennbar.

Das Cover-CD-Forum

Wir veröffentlichen alle Grafiken, Demos, Spiele, Musikstücke, Spielstände und sonstige Werke, die wir von Lesern erhalten, auf der CD-ROM. Mitmachen darf jeder! Schickt uns Euer Material, wir veröffentlichen es! Legt dazu bitte untenstehende Erklärung unterschrieben bei und schickt das Ganze an folgende Adresse:

**Computec Verlag GmbH,
AMIGA Games
Kennwort: CD-Forum
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg**

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein Programm _____ (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keine Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag. In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Ort, Datum, Unterschrift

Garantie ☐ AMIGA GAMES 7/96
Umtausch defekter CD-ROMs nur
gegen diesen Original-Coupon!

FEHLERBESCHREIBUNG:

Mein System: ☐ A500 ☐ A600

☐ A1200 ☐ A4000 ☐

☐ 1 MByte ☐ 2 MByte ☐

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

ACHTUNG!

Nur wenn die Original-Amiga Games-CD-ROM beiliegt, wird die Reklamation bearbeitet!

Bei Reklamationen bitten wir zu beachten, daß unfrankierte Sendungen nicht angenommen werden können.

Bitte
ausreichend
frankieren

ASTAT MEDIA GmbH

**Reklamationen Amiga Games
Am Steinacher Kreuz 22**

90427 Nürnberg

VOLLVERSIONEN:

- Amber
- Reflexity
- Gnome

DEMOVERSIONEN:

- Statix
- Jumpman Deluxe
- Empire Soccer
- Der Patrizier
- Cross Check
- Addams Family
- Wheelspin
- Danger Dog
- Coin Mania
- ColoursPro
- Das schwarze Auge
- Dragon's Lair
- Future 2
- Pindreams
- MT
- Push Over
- Snow Fort
- Star Warrior
- Trapped

LESER-FORUM:

- Matthias Lenz
- Lars Drungels
- Felix Weißig
- Andreas Falkenhahn
- Sebastian Brylka
- Daniel Pape
- Jens Krahe
- Tobias Franke
- Erik Hoffmann
- H. Wilkausk
- Jürgen Schulz
- Manuel Jedamzik
- Alexander Kowalik
- Torsten Lackert
- Michael Müller

MULTIMEDIA:

- No-Covermag 27
- 85 Musikstücke
- 271 Bilder

PD-SPIELE:

- Alien Space
- AMNB
- Amos Games
- Angst
- Blob Kombat
- Bomb
- Card Machine
- Casino
- Cobra
- Combat
- Conundrum 2
- Eldritch
- Fishy-Fishy
- Freeway
- Frotz
- Funhouse
- GFX Galore
- GOX

- Gry
- IFO
- JD
- Kingdom
- Knockout
- Macht
- Madhouse
- Master Blaster
- Mastermind
- MHN
- Motor Duel
- Piper
- Poker Mania
- Return to Zantis
- Scopone Scientifico
- Scrotax 2
- Space Worm
- TA-Hack
- TAOS
- Tank Attack
- Tetren
- The Race
- Time Bomb
- Tippix
- Tommy Tankers
- Tubes
- Twiz
- Vic-Blitz
- War Star
- Wire Chaos
- Wulpers

ANWENDER-DEMOS:

- Ami Atlas Pro
- Amiga Trainer
- Cheatfinder
- ColourJunkie
- Trainer Maker
- VideoTitler

USERBOX:

- AStart
- A4
- Adagis
- AFind
- AllowBad
- Amicdfs2
- AmigaBase
- Amil
- Archie
- Bigtext
- Bio
- Biorhythmus
- BlitzDMS
- BlueEyes
- BMP Datatype
- BootMan
- BootSelector
- Bum
- Calctrainer
- CDTop
- CDdagui
- u.v.a.

Inlay für eine leere CD-Hülle, die es in jedem Musikgeschäft zu kaufen gibt.

07/96

Amiga Games CD-ROM

INHALT

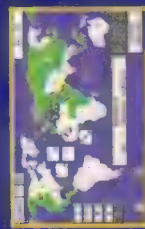
Amiga Games CD-ROM



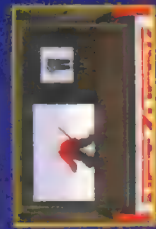
Reflexity



Statix



Amber



Cross Check



Wheelspin

EXTRA! AMIGA Games CD-ROM

BRANDNEU!
Virt. Karting Deluxe
Wembley Soccer
Samba Partie

THE CHAOS ENGINE 2

Exklusiv-Interview mit den Bitmap Bros

COVER-CD-ROM
2 Exklusive Vollversionen!
Reflexity
Statix
Amber
Cross Check
Wheelspin
7 Spielbare Demos!
Empire Soccer
The Addams Family
Dragon's Lair
Push Over 2
Pindreams
MT
Frotz
Funhouse
GFX Galore
GOX
1 Amiga CD-ROM

Amiga Games CD-ROM
07/96
85 Musikstücke
271 Bilder
1 Amiga CD-ROM

BIETE HARDWARE

CD 32 m. 11 CDs (T. Park, Elite II...) + 1 Joypad f. DM 330,-, verk. außerdem Farbdrucker f. DM 195,-, Tel. 037206/81016 Michael

A1200, HD 350 MB, 6 MB RAM, 2. LW, Turbojet 1L30, Farbdr., Monitor 1942, Modern, Surfkit + viel. Orig. Softw., DM 1.600,- VHB, Tel. 05232/64815

Amiga 1200, 4 MB, 40 MB HD, 400 Disketten, 2 LW, Zubehör, DM 900,- Monitor CM1084ST DM 270,-, CD-ROM-LW + 30 CDs DM 550,-, Tel. 02203/51287 ab 17 Uhr

Achtung!!! A1200, 2 MB RAM, 120 MB HD, 2. LW, Desktop Dynamite Paket DM 700,-, Tel. 04841/4645 Martin

A1200, Monitor 1084S, 2. LW, Disketten, Spiele und weiteres Zubehör, Preis VB, Tel. 035249/71351

Verk. Amiga CD 32, Stereo u. Farbmonitor, Joypad u. 10 Spiele CDs, z. B. Theme Park VB DM 500,-, Tel. 039298/7615

A500, 2,3 MB + TV Modulator + OS3.1 + Drucker + Orig. Software mit Handbüchern + Spiele zu verk., DM 550,- VB, Tel. 0385/377239

Verk. A500, 1 MB RAM + Phil. Monitor + 24 N.-Drucker (Star LC 24-20 II) für DM 800,-!!! Tel. 02327/50964 Markus S.

A1200, 1260 Turbokarte (50 MHz), 16 MB RAM, 850 MB FP, Monitor, viel Software, NP DM 4.050,-, VB DM 2.600,-, Tel. 06821/47588

SX-1, Tast. (Commo), LW, ca. 12 CDs (ca. 300 Prgs.) + Disksoft (Beneath Sky, Jur. Park etc.) 4 MB, VB DM 560,-, Tel. 02552/61765

Verk. Monitor, Commodore 1084S DM 150,- VB, Tel. 0421/36196830 ab 15 Uhr

A500, 1,5 MB, mit F. Monitor, 2 ext. LW + Mouse, Joysticks, 25 Orig.-Spiele, ca. 150 Disks, Preis VB, Tel. 04153/81483

A500, 1 MB, Originalspiele, Mouse, 2 Joysticks, Handbücher, Scartkabel, Preis DM 400,-, Tel. 0351/2883802 nach 18 Uhr

Amiga 500 Plus, 1 MB, TV Mod., Workbench 2.0 mit Handb., Originalsp., Joyst., Mouse, für DM 225,-, Tel. 0351/6490960

A600, 2 MB, Joyst., Maus, 2. LW, 2 Spiele, 24-Pin Seikosha SL90 Drucker, DM 400,-, Jung, Bodo-Uhse-Str. 19, 12619 Berlin

Verk. A500 mit Monitor, 210 MB Festplatte, 4 MB RAM, 2. Laufwerk + Kickstart 2.0 sowie 44 Orig.-Spiele ab DM 1.000,-, Tel. 02235/84950

Verkaufe SCSI-Festplatte für A500 200 MB mit Controller und Install Software VB DM 300,-, Tel. 08457/7621 Manuel

Verkaufe A500 mit Monitor 1084, 2,3 MB, 2.Laufw, Drucker Epson LQ400, WB1.3, ca. 200 Disks mit Boxen, Trackball, 2 Joysticks, außerdem 11 Originalspiele: Mad News, Der Clou, The Lords of Power, Dune II, Der Reeder, Thunderhawk, Eishockey Manager, Campaign, History Line, Their

Finest Hour sowie Beckertext III, Bücher und eine def. 40 MB Festplatte. So viel für schlappe VB DM 1.250,-, Simon Echterhof, Charles de Gaulle Str. 19, 41812 Erkelenz, Tel. 02431/81182 Bitte nur ernstgemeinte Angebote!

A500 mit 40 MB Festplatte u. A1200 + F.Monitor + 2 Maus + 2 Joy. + 2.LW + 250 Orig. Spiele + 180 Disk. DM 1.000,-, Tel. 03733/51033 Tino

Für A1200: Apollo 1220/4 Turbo mit 4 MB, 4 Monate alt, DM 249,-, 2x Speed-CD-ROM inkl. Controller und CD32-Emulator, 7 Monate alt DM 149,-, Tel. 05223/699847

A1200, 4 MB AM, Kick 1.3, CD 32, 2 LW, Drucker, 100 MB HD, 6 CDs, z. B. Worms, Roadkill, ca. 200 Disk., VB DM 1.300,-, Tel. 03456/61817

A500+, Monitor, Turbokarte, 2 MB RAM, 120 MB HD, OS2.1, Ext. Laufwerk, 100 Disks, 15 Originalspiele, Tel. 06703/960036 nach 18 Uhr

Verk. externes DD-Laufwerk für jeden Amiga, Preis DM 50,-, neu ca. DM 100,-, Tel. 02571/53932 Daniel M.

A1200, 80 MB Festpl., Blizzard 1230-4-4 MB, CD-ROM 2fach, Monitor Mitsubishi 1491A (alle Grafikm.) Tel. 0201/737563

A1200, 6 MB, 2 ext. LW, 500 Disk. Turbokarte Blizzard 1220/4, Farbmon. 1084S, SW-Scanner VHB DM 1.300,-, Tel. 04321/699769

Verk. Festplatte für A500-260 MB komplett eingerichtet + 2 MB

RAM DM 450,-, Tel. 036621/659, nach Marco fragen

A1200 HD 40 Turbokarte 4 MB, Monitor 1942, Multisync, Overdrive CD-ROM, 2. Laufwerk, Software VB DM 1.800,-, Tel. 06172/83981

A1200 Magic DM 529,-, 4 MB RAM-Erw. DM 179,-, 250 MB HD DM 199,-, 4fach CD-ROM-L., Qu.Sp. mit CD 32-Em. DM 289,-, Tel. 09464/1663

A1200, 2 MB, 170 MB, 4x Speed-CD-ROM, 2 LW, Joy., 2 Boxen, 300 Disk, AmiOS 3.1 für DM 1.800,-, Tel. 0561/46904

A1200 + 170 HD + 2 LW + Monitor + CD-LW + Software für ca. DM 1.500,-, halbes Jahr alt, VB DM 1.300,-, Tel. 0171/4717688

A600, 2 MB + Zubehör, 1 1/2 Jahre alt, supergünstig VB DM 170,-, ab 18.30 Uhr Tel. 0171/4717688

Verkaufe Amiga 2000 + Maus + Monitor + Joystick + 300 Orig.-Spiele - Spiele, Preis DM 800,-, Tel. 06221/301998 ab 14 Uhr

Verk. f. A500, 2 MB RAM, 80 MB FP, 68020i, def. A500, FIFA Soccer DM 15,-, Fields of Glory DM 15,-, KS1.3 +2.0 + WB2.0 Tel. 06592/7441

Verkaufe CD 32 mit Propad Maus und 11 CDs z. B. Microcosm, Lemmings, Oscar für DM 300,-, VB Tel. 06095/2315

A1200, 130 HD, 4fach-CD-ROM, 2 LW, Kick 3.0-1.3 Drucker, 25 Top CD 32, 250 Disk., viel Zubeh. DM 1.600,- Tel./Fax 04731/89302

CD 32 + 1 Joypad + 9 CDs z. B. Banshee, Microcosm, Preis DM 350,-, Tel. 036961/40411

Verk. A500, Monitor, Speichererweiterung, Action Replay 3, Maus, Joystick, Handbücher für VB DM 600,-, Tel. 07721/71917

Biete gebr. 512K Speichererw. für A500 DM 20,-, Austria 07472/66223 Robert Fr. - So.

Externes FAX-Modem, 14.400 Baud, Netzteil DM 150,-, 2,5 Fest. für A600/A1200 120 MB für DM 150,-, Tel. 089/146390

Verk. Amiga 500, 3 MB, 210 MB HD, Farbmonitor + Drucker, Disks, Spiele VP DM 1.200,-, Tel. 03546/183161 ab 19 Uhr

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

☐ biete Hardware ☐ suche Hardware ☐ biete Software ☐ suche Software ☐ Diverses

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Anschrift

Datum

Ort

Unterschrift

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in



Verk. A1200, 80 MB HD, 2 LW, 1084 Monitor, 6 Orig.-Spiele, 216 Leerdisk, Maus, DM 800,- bis 18 Uhr Tel. 04181/8891 Adrian
A600 + Monitor + Joyst. + Maus + Handbuch, 4 Orig.-Spiele, 60 Leerdisk, div. Amiga Games DM 350,-, Tel. 02473/8685

Verk. A500 + Drucker + 2 LW + 540 MB HD + 4,6 MB RAM + ca. 100 Orig.-Spiele an Höchstgebot, Tel. 05521/4117 Ralf ab 19 Uhr

Verk. A1200 + 2 Joys. + Maus + ext. 3,5 Laufwerk, Originale: Hannibal, Dune 2, Caesar, A-Train, BMH, Tel. 03331/33269

A1200 Magic, 6 MB, 260 MB Festpl., 4fach CD-ROM, Turbok. (68020, 28 MHz), Monitor, 43 Amigahefte, 7 Orig., VB DM 1.600,-, Tel. 09408/532

A1200 Magic DM 450,-, 260 MB Festpl. DM 200,-, 4 CD-ROM DM 300,-, Turbok. (68020, 28 MHz, 4 MB) DM 300,-, Monitor DM 200,-, 43 Hefte DM 150,-, Tel. 09408/532

A500, 1 MB, 2 LW, Mon., Dru., WB 1.3-2.0, 180 Disks, Mouse, Joy. uvm., VHB DM 800,-, Tel. 06136/88946

Verk. A500, 1 MB + Monitor + 2 LW, 1 Maus, 2 Joysticks + ca. 150 Disks + PC-Emulator + viele Originale VP DM 550,-, Tel. 037296/15270 Mike

A2000 Turbo 030/882/4 DM 250,-, Fast SCSI/IDE DM 250,-, AccessX II DM 50,-, Micronic A500 Tower DM 280,-, Tel. 0361/7310338

A500 + 1 MB + 2 Laufw. + 1 Joyst. + Originalsp., ca. 50 Disks, mit TV Modul DM 450,- und C64 mit Drucker DM 350,-, Tel. 03601/441387

A1200 HD mit 170 MB Festplatte, MC68EC020 Prozessor und 2 MB RAM für DM 600,-, Zuschrift an: Thöne, Kronenstr. 6, 88709 Meersburg

A1200, Monitor, Uhr, 4 MB, Maus, 3 Joyst., 100 Disks, 50 Zeitschr. DM 850,-, CD-ROM 2x Speed + Contr. + CDs DM 140,-, Tel. 06871/3863

A1200 + ca. 100 Disks + Mouse + 1 Joystick Preis n. V. Tel. 034909/84978 + Abdeckhaube

A1200, 6 MB, 40 HD, 42 MHz 68030, Mon. 1084S, 2.LW, SCSI

II, Softw./Bücher, VB DM 1.700,- + gratis A500 & Mon., Tel. 030/2922326 Mo 18-20 Uhr

A2000, 8 MB RAM, 49 MB HD, 2x 84 MB Wechsel HD, 20 Originalspiele DM 1.100,-, ohne Spiele DM 1.500,- Tel. 030/8349766

Verk. A500, 1 MB, TV-Mod., DBox mit 100 Disks VB DM 300,-, Tel. 034328/38719

Verk. A2000, 3 MB, 127 MB HD, KS 1.3/2.1, 2x 3,5", 030 Turbo, Maus, Joystick, 1084S, Bücher, Software, DM 1.000,-, Tel. 07573/5799

Verk. A570 CD-Laufwerk für A500, inkl. 2 CDs DM 220,-, Tel. 0172/3700795

A1200 + 6 MB + 100 HD + Turbo-karte MC68030-28 MHz + Monitor 1084S + div. Zubehör + Software DM 990,-, Tel. 03546/181511

Verk. Amiga 1200 und Zubehör, DPaint IV, Speedmouse 3 Logic, 150 Disks, Spiele, M. Nickel, Sportplatz 8, 18320 Daskow

SUCHE HARDWARE

Suche 2 MB RAM Speichererweiterung für Amiga 500, zahle gut, Tel. 09324/857 Bernd

Suche Farbdrucker mit hoher Auflösung, schreibt an Michael Weger, Am Steingraben 10, 97456 Dittelsbrunn

Wer verkauft mir seine MPEG-Karte fürs CD 32, meldet euch unter Tel. 07720/64741

Suche Genlock für Amiga 500, wenn möglich billig. Angebote an Tel. 03464/570530

Wer schenkt 14-jährigem Jungen ein 486er Notebook? Es muß noch funktionieren. Tel. 02103/66594 von 14 - 16.30 Uhr

BIETE SOFTWARE

Verk. Software ab DM 8,-, Liste gegen DM 3,- in Briefmarken. Zuschrift an: Thöne, Kronenstr. 6, 88709 Meersburg

Theme Park, Hollywood Pictures, SimLife, alles Originale je DM 25,- Tel. 06184/900275

600: Lolly, Mr Nutz, Simon, Amber u.a. DM 10,- bis DM 25,-

Li. gg. RP, AG + Disk 2/94-3/96 DM 110,-, Wasiloski, Ruppinstr. 25, 14770 Brandenburg

Ca. 30 Spiele z. B. Test Drive, A320, Mean 18, Might & Magic 2+3, Liberation, Questron 2, Turrican 3, Tel. 02661/8137

Turboprint 40 DM 80,-, Picture Manager 2.0 DM 80,-, P Paint 6.1 DM 50,-, Quarterback 5.01 DM 40,-, Amazon Queen DM 50,-, Tel. 0201/737563

Suche dringend World Cup 90 von Genias und World Games von U.S. Gold, Telefon 0335/6851289

Prey, Pirates G., Super Stardust, Fields of Glory für je DM 20,-, Kai Diller Tel. 02238/50645

NEU NEU: Beneath a Steel Sky DM 28,-, Dreamweb DM 28,- (Second Hand: Global Glad., Push Over, Turning Points, Reunion, Traders usw. je DM 19,-), Vorkasse + DM 6,- Nachnahme + DM 12,-, Tel. 09628/8459

Biete Lords of the Realm im Tausch gegen z. B. Airbus, Civilization, Zeppelin, Reeder, Simon... Tel. 09231/63497 Jürgen

Verk. Original Reeder AGA DM 60,-, Colonization DM 50,-, Denzin DM 35,-, Lion King AGA DM 45,-, Lemm. Christmas 93/94 DM 15,-, Tel. 06871/3863

Verkaufe A500 Games, Liste für DM 2,- anfordern, Tel. Österreich 02864/2775 Michael Gratzl, 3852 Kleinmotten 9

CD 32-Games: That's what I call Games, Quix, Simon the Sorcerer 1, Whale's Voyage, World Atlas, Liste Tel. 04602/704

Orig. Spiele A500 + Liste g. Rückp. S. Korittke, Gutenbergstr. 4, 31675 Bückeburg, Tel. 05722/24467

Verkaufe Ambermoon, Syndicate, Universe, alle wie neu, Preis: Vereinbarung, Tel. 02238/52988

Original Amigaspiele, für 5=DM 100,-, 10=DM 150,-, 20=DM 250,-, 30=DM 350,-, 40=DM 400,-, 50=DM 450,-, Vor.+ abends unter Tel. 02335/62948

Amiga-Spiel B. ■ Steel Sky, Simon 1, FOG, König der Löwen, Hist. Line 14-18 je DM 20,-, Amazon Qu. DM 50,-, Tel. 0201/737563

Suche Tauschpartner für A500, habe immer neue Games, Liste an: Michael Becker, Twegte 15, 31558 Hagenburg

Biete Original Amiga Workbench V2.1 + 2 Bücher, Robert Kratochwila, Elsa-Brandströmstr. 13/4, A-3300 Amstetten

PD-Disks (ca. 6.000) je DM 2,-, 4 Katalogd. für DM 3,- in Briefmarken von Walter Terczewski, Nordweg 6, 32369 Rahden

Der Clou! für CD 32 DM 35,-, Robert Kratochwila, Elsa Brandströmstr. 13/4, A-3300 Amstetten Österreich

A500: EOB2, Goblins 3, UFO je DM 30,- oder zus. DM 80,-, Indy500, Space Q., Waxworks, Jonathan je DM 20,-, Tel. 03342/200585

NEU NEU: Beneath ■ Steel Sky DM 28,-, Dreamweb DM 28,- (Second Hand: Global Glad., Push Over, Turning Points, Reunion, Traders usw. je DM 19,-), Vorkasse + DM 6,- Nachnahme + DM 12,-, Tel. 09628/8459

Verkaufe Original Amiga-Spiele, Liste anfordern unter Tel. 08457/7621 oder per Post bei: Manuel Reinisch, Kapellenweg 4, 85126 Münchsmünster

Amiga-Originale von DM 5,- bis DM 20,-, Liste gegen frank. Rückumschlag, H. Exner, A. Funkstr. 43, 08066 Zwickau

Hollywood Pics., Gloom Deluxe, SimCity 2000, Slam Tilt je DM 45,-, viele weitere Games unter Tel. 0203/763795

Originalspiele für A500 Software Manager, Winzer, Riskant, Airbuckers, Theme Park, HotRod für DM 25,-, Tel. 06131/368005

AGA: Erden d. E. DM 50,-, Gloom De. DM 45,-, Breathl. DM 50,-, SC2000 DM 45,-, ECS: Indy 3 u. S.t.S. je DM 20,-, CD32: S.t.S. DM 20,-, Tel. 02161/670049

Tausche Falcon F16 gegen Timekeepers und F.o.t.A.Q. gegen FIFA Soccer International, Tel. 02331/66560

SUCHE SOFTWARE

Suche für A500 Silent Service zu kaufen oder tauschen geg. Red Baron mit deutscher Anl. Tel. 04351/82034

Suche Street Rod I+II (nur Original) zahle bis DM 30,- je Spiele, A. Stollenwerk Tel. 06131/368005

Suche dringend für Amiga It came from the Desert, zahle bis DM 30,-, Marco Konzelmann, Tel. 07428/2738

Suche Death or Glory (Original) zahle DM 20,-, Die Siedler DM 10,-, Battle Isle nur mit Editor DM 20,-, Tel. 04481/8649 Maik

Suche für A500 Kryn Timer, Dragon Wars, Dragon of Flame, Sword of Aragon, kaufe oder tausche, Ronny Gröger, Kraftwerkstr. 10, 06749 Friedersdorf

Suche PGA European Tour Golf für Amiga 500/1200, Tel. 039408/6877

Eye of the Beholder I+II+III, nur Originale! Robert Kratochwila, Elsa Brandströmstr. 13/4, A-3300 Amstetten

Suche Basketballspiele für Amiga, z. B. TV Sports Basketball, NBA Jam T.E., Jens, Tel.: 02722/3528

Suche dringend für A500/2000: Fighter Command VB DM 30,-, Siedler 1+2, VB DM 30,- bis DM 80,-, Tel. 07623/50683

Suche alte Games für A500 z. B. Rodland, Xenon 2, Leander, Robocop 3, Hard n Heavy, Tel. 0212/44065

Suche RAN Trainer A500/A1200, zahle gut! Oder tausche gegen Erben der Erde, Oldtimer, Ban-shee AGA, Lothar M.S.S oder Top Gear AGA! Tel. 0471/291343 ab 19.30 Uhr

Suche für Amiga T. Fortress u. Gunship 2000, Tel. 03987/50317

A500: Civi. u. Colonization, Worms, HL1914-18, tausche, kaufe DM 15,- pro Spiel, Tel. 038791/7021, 18-20 Uhr, Andre

A500: Elvira 2 sowie Ambermoon! Claudius Loik, Prokofjewstr. 9B, 17491 Greifswald

Wer kann mir Space Quest III besorgen! Tel. 09231/63497 Jürgen

Suche für A600: Worms für DM 20,-, Tel. 030/4722473 nach Dominik fragen

Suche für Amiga 500 Das schwarze Auge, Tel. 05371/51131 Lars

Suche Ishar 2 u. andere Spiele, Andreas Felgner, Hauptstr. 14, 06725 Predel

Suche Hist. Line + BI Data 2, kaufe/tausche, biete Coala, 1869, SSFII Turbo (Festpl.), SFII, Tel. 03592/34440 Michael

Suche für Amiga 500 das Originalspiel Tower Assault, Tel. 03772/25275

Suche für A600 Original Workbench Version 2.05, da meine defekt, Tel. 0228/420345

Suche Gloom Deluxe, Biing! AGA u.a., tausche auch, Olaf Gaide, Untergasse 61, 35418 Buseck

DIVERSES

Verk. über 500 Lösungen. Sonderangebote je DM 5,-, (nur Vorauskasse) von Mo bis Fr ab 9 - 19 Uhr, T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

Amiga-User helfen Amiga-Usern - kostenlos - Infos bei Andreas Deicke, Kleiberweg 92, 22547 Hamburg

Verk. über 500 Lösungen. Sonderangebote je DM 5,-, (nur Vorauskasse) von Mo bis Fr ab 9 - 19 Uhr, T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

Amigaclub sucht neue Mitglieder, Infos für DM 1,50 anfordern, Tel. Österreich 02864/2775, Michael Gratzl, Kleinmotten 9, A-3852 Gasten

Verk. über 500 Lösungen. Sonderangebote je DM 5,-, (nur Vorauskasse) von Mo bis Fr ab 9 - 19 Uhr, T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

Suche Tauschpartner für A500-Spiele, bitte mit Liste an M. Weger, Am Steingraben 10, 97456 Dittelbrunn

Amiga Magazin 1/91 bis 5/96, Sonderhefte, Amiga Games 2/94 bis 5/96 zus. DM 120,-, Tel. 0201/737563

Verk. Tips & Lösungen zu über 5.000!! Spielen, Liste geg. DM 2,- in BM, Marcel Isemeier, Dürerstr. 11, 39307 Genthin

Verk. über 500 Lösungen. Sonderangebote je DM 5,-, (nur Vorauskasse) von Mo bis Fr ab

9 - 19 Uhr, T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

Lösungen: Simon 1+2, M. Island 1+2, Kyrandia 1-3, Indy 3+4, Goblins 1-3 je DM 5,-, Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Spielstände (Dune 2, Loom, etc.) PD Games + Grafikdemos, anrufen und fragen oder Liste anfr., Tel. 04932/81473

Amigaclub sucht Mitglieder-Demo der Clubdisk gegen 3 Leerdisk bei P. Hartfil, Salzachstr. 15, 47269 Duisburg

Alte Games auf A1200 spielbar mit dem Kick-Emulator für DM 10,- incl. Porto bei: K. Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen, Tel. 0201/222875

Deutsche Lösungen zu Larry 1-5, Monkey 1+2, Indy 3+4, bei Kristian Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen, Tel. 0201/222875

Lösungen M. Island 1+2, Indy 3+4, Larry 5+6, Kyrandia 1-3, Loom u. a. je DM 5,-, Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Verk. über 500 Lösungen. Sonderangebote je DM 5,-, (nur Vorauskasse) von Mo bis Fr ab 9 - 19 Uhr, T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

Suche das Buch Campaign und Golf Buch für Amiga, Tel. 03987/50317 Michael

Verkaufe Game Boy-Spiele für DM 40,- pro Spiel z. B. Looney Tunes oder auch andere, Tel. 02331/66560

Suche Hilfe zu Midwinter II (Flames of Freedom), wer unterstützt mich? Roloff, Machandelweg 20, 14052 Berlin, Tel. 030/3057138

Verk. über 500 Lösungen. Sonderangebote je DM 5,-, (nur Vorauskasse) von Mo bis Fr ab 9 - 19 Uhr, T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

Kontakt zu Elite 2 Fightern gesucht, bin Viscount! Wie geht es weiter? Ab 20 Uhr Tel. 0221/502753

Verk. Tipsordner zu DTP Farbefekte, 24 Bit Druckutensilien, Discovery, Amos 3D, DFÜ Grundlagen, Basicgrafiken, Digi View, Börsenspekulation mit Maxiplan, Climate, Diskmaster, Cadaver mit Karten, Diskmon. P., Diskey 2.0 und Top Secret für jeweils DM 30,-, Zuschriften an: Thöne, Kronenstr. 6, 88709 Meersburg

Verk. Amiga Games-Sammlung 11/93 bis 7/96 f. DM 50,-, pro Einzelheft DM 2,-, insges. 32 Hefte, Tel. 037206/81016 Michael

Amiga-Club-Rostock, Infos und abwechslungsreich, Schreib uns! E. Möller, Beim Hornschen Hof 3, 18055 Rostock

Suche dringend! A500 ohne Monitor als Geschenk! Bin körpergeschädigt. M. Ruhnke, Hauptstr. 26c 16775 Kraatz

INFO So geht's!

Um die Abwicklung der Amiga Box so einfach wie möglich zu halten, bitten wir Euch, folgende Regeln zu beachten:

1. Es dürfen keine indizierten Spiele angeboten werden!
2. Irreführende Anzeigen nach dem Motto 'Der Hundertste, der mir DM 10,- schickt, bekommt ...' oder ähnliches werden nicht veröffentlicht.
3. Ihr dürft nur Sachen anbieten, an denen Ihr auch die Rechte besitzt.
4. Wenn Ihr angesprochen werden wollt, dann müßt Ihr Eure Adresse oder Telefonnummer innerhalb des Feldes mit den Kästchen nennen. Die darunterstehende Anschrift wird nicht veröffentlicht.
5. DM 5,- müssen in bar oder als Verrechnungsscheck beigelegt werden.
6. Wenn Ihr Import-Spiele anbietet, dann gebt dies bitte auch zusätzlich an.

Ich hoffe, die wichtigsten Dinge sind nun geklärt. Schickt Eure Anzeige an nachfolgende Adresse:

AMIGA Games • Amiga Box
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Mit Brief und Siegel



Deutsches
Zentralinstitut
für Soziale
Fragen/DZI

Das Vertrauen unserer
Spenderinnen und
Spender verpflichtete
uns schon immer zur
korrekten Planung,
Durchführung, Abrech-
nung und Kontrolle
der Projektarbeit. Das
DZI bestätigt dies mit
Brief und (Güte-)Siegel.

Brot für die Welt

Postbank Köln 500 500-500
(BLZ 370 100 50)
Postfach 10 11 42
70010 Stuttgart

Hardware A500

Speichererweiterung 1 MB 199,-
RAM-Karte 1 MB A500plus 99,-
AT-Controller AlfaPower plus 189,-
AT-Controller MTec 179,-
Turboboard 68020i RAM-Opt. 199,-

Hardware A2000

RAM-Karte 1 MB OMB 99,-
2060 Turboboard 1395,-
SCSI-Controller MTec 199,-
SCSI-Controller Octagon 2008 299,-
AT-Controller II 129,-

Hardware A1200

MTec 68030/28 RAM/Cop.-Opt. 199,-
MTec RAM/Cop.-Opt. 299,-
SCSI-Kit für MTec Turboboards 199,-
Blizzard 1230 IV 349,-
1230IV Incl. Copro. DM 499,-
Blizzard DM 1249,-
SCSI-Kit 1230/1260 DM 199,-

Rechner/Monitore

Amiga Magic 699,-
Amiga Magic HD170 DM 899,- !!!
Amiga Surfer DM 999,- !!!
Amiga Monitor 14" DM 599,-
Amiga Monitor 15" DM 699,-

Games & Software

SlamTilt AGA DM 59,-
Worms DM 59,-
A320 Airbus II DM 69,-
Gloom Deluxe DM 49,-
Software in Katalog -

CD-ROM

CD Upgrade für AlfaPower A500 DM 189,-
Easy CD-ROM PCMCIA A1200 DM 189,-
CD/HD Speedup-System DM 129,-

VideobackupSystem

Datensicherung auf schnell, sicher, zuverlässig DM 99,-

PPE DFU14 Komplettset

14.000 Modem mit BZT Zulassung
DFU Software "Communication Unlimited"
T-Online Decoder, Gutschein 198,-



PPE DFU14 Komplettset
Tel. 04181-8892
Fax. 04181-97868

Behind the Iron Gate Turbo Trax

je 9,50

VERKOSOFT

Steinbecker Str. 81g, 21244 Buchholz

Tel. 04181-8892

Fax. 04181-97868

A 500	
ATR-All Terrain Rac.	DA 46,50
Aufschwung Ost	DV 24,00
Bling!	DV 83,00
Burntime	DV 25,00
Cedric	DV 69,00
Der Clou	DV 36,00
Der Trainer	DV 25,00
Doofus	DA 20,00
Elite 2- Frontier	DV 28,50
Erben der Erde	DV 56,00
Fatman	DA 14,50
Fifa Soccer	DV 34,50
Flight of Amazon Q.	DA 67,95
Heimdall 2	DV 20,00
Hollywood Pictures	DV 71,00

K 240	
Kaiser	DV 26,50
Lords of Time	DV 39,50
Marbelous	DA 19,50
Naughty Ones	DV 25,00
Prince of Persia	DA 17,50
Rally Championship	DV 32,50
Sensible Golf	DV 32,00
Soccer Star 96	DA 59,95
Starlord	DV 64,50
Starlord	DV 25,50
Starlord Park	DV 34,50
Top Gear 2	DA 26,50
Triple Fun	DV 28,50
(Die Siedler, T2, + 1 Spiel)	
Whale's Voyage 2	DV 67,95
Wing Commander 1	DV 26,00

A 1200	
Aladdin	DA 56,50
Anstoss World Cup 2	DV 29,90
Banshee	DV 21,00
Bling!	DV 87,75
Civilization	DV 24,50
Der Seelenturm	DV 63,50
Doppelpass	DV 49,90
Dreamweb	DV 30,00
Erben der Erde	DV 63,50
Fatman	DA 14,50
Fields of Glory	DV 29,90
Heimdall 2	DV 25,00
Impossible Mis. 2025	DV 29,00
Sim Life	DV 25,00
Soccer Kid	DV 24,50

Spiele-Hits

A 500	
Black Viper	DV 69,00
Jaktar	DV 46,50
Nemac IV	DA 42,00
Odyssee	EV 39,00
Sensible World of	
Soccer 95/96	DA 49,50
Worms	DA 64,50
A 1200	
Coala	DA 56,00
Dungeon Master 2	DV 78,00
Primal Rage	DA 66,00
Slam Tilt	DA 53,00

Bestellannahme: tägl. 11:00 - 20:00 Uhr Versandkosten: Vorkasse/Scheck 8.-DM Nachnahme 10.- DM + Zahlkarte 3.- DM . Angebote solange Vorrat reicht. Preisirrtümer vorh.
Bei Annahmeverweigerung werden DM 20.- Gebühr berechnet!

ACHTUNG !!! BEI UNS SIND ALLE SPIELE VOLLVERSIONEN !!!

NACHBESTELLEN!



04/96



05/96



06/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

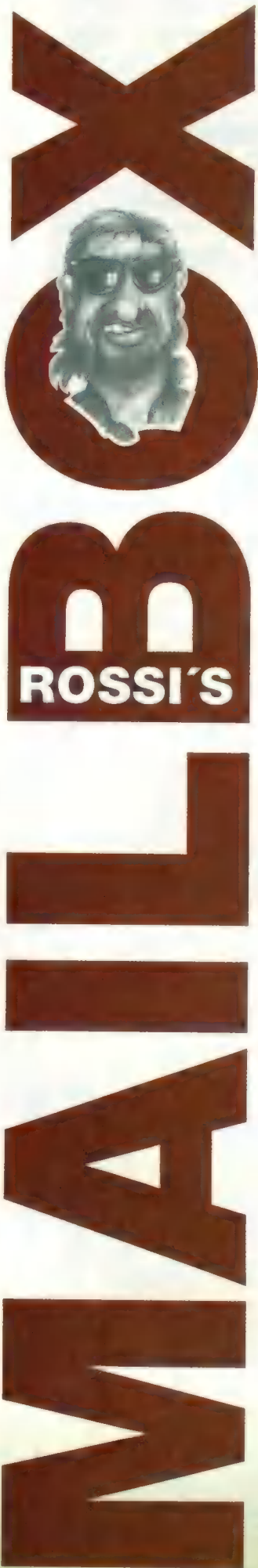
Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> AMIGA GAMES 04/96 mit Diskette	DM 7.50
<input type="checkbox"/> AMIGA GAMES 04/96 mit CD-ROM	DM 12.80
<input type="checkbox"/> AMIGA GAMES 05/96 mit Diskette	DM 7.50
<input type="checkbox"/> AMIGA GAMES 05/96 mit CD-ROM	DM 12.80
<input type="checkbox"/> AMIGA GAMES 06/96 mit Diskette	DM 7.50
<input type="checkbox"/> AMIGA GAMES 06/96 mit CD-ROM	DM 12.80
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	
GESAMTBETRAG	

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTEC



Heute wollen wir uns im Vorwort einmal mit ganz alltäglichen Phänomenen beschäftigen. Ein allzu selten beachtetes Phänomen ist die parallaxe Zeit-Raumverschiebung. Keinen Schimmer, wovon ich rede? Dann werde ich wohl etwas weiter ausholen müssen (und sagt nachher nicht, ich hätte Euch nicht gewarnt!).

Der erste physikalische Grundsatz über Energie sagt aus, daß Energie nicht verlorengehen kann. Die Herstellung eines Leserbriefes kostet dem Schreiber oft sehr viel Energie. Diese Energie wird mir von der Post angeliefert und stapelt sich auf meinem Schreibtisch. Und genau hier geschieht das Unglaubliche! Nach der Formel 'Leserbrief mal Energie geteilt durch Wissen = Materie mal Masse minus Unfug' wird das Raum-Zeitgefüge gebogen (16,3 Leserbriefe entsprechen 0,001 Winkelgraden), was für das Gefüge zwar nur wenig schmerzhaft ist, aber zu merkwürdigen Erscheinungen führen kann. Diesmal äußerten sich die Erscheinungen dergestalt, daß es nach einem leisen Wimmern (wahrscheinlich vom Raum-Zeitgefüge) urplötzlich Freitagmorgen war. Ich gönnte mir noch rasch ein Frühstück (nur Kalorien, Fett, Protein und ein Vitamin, das leise schluchzte, weil es ganz allein war) und begab mich in das Büro von Hans. Der war zu diesem Zeitpunkt angespannt, wie die Saiten einer aufputschmittelsüchtigen Harfe, weil die Leserbriefe bereits am Donnerstag hätten fertig sein sollen. Ausführlich schilderte ich ihm den Vorfall. Schier unfäßbar, daß er meinen Worten keinen Glauben schenkte! Würde ich mir so eine plumpe Ausrede einfallen lassen, nur um meine Verspätung zu entschuldigen? Ja! Aber das nächste Mal werde ich mir wohl etwas anderes ausdenken müssen.

I'll be back: Rainer Rosshirt

UNSINN

Hi Rossi!

Das Übliche: schleim, schleim. Neulich sah ich in einer Zeitung ein Foto von Dir (Glatt gelogen! Nicht einmal meine Mutter hat ein Foto von mir. Anm. v. RR). Ich hätte nicht gedacht, daß Du Charly Brown so ähnlich siehst. Ich hab natürlich die Zeitung (das, was davon noch übrig war) aus Angst vor Strafverfolgung gleich verbrannt. Hast Du Dich nicht auch schon mal gefragt,

warum in der AG nur ein Bild von Dir mit Sonnenbrille ist? Bist Du ein Albino oder der Bruder von Heino (Nein, die Sonnenbrille dient dazu, die Tränen zu verbergen, die mir bei solchen Briefen immer in die Augen schießen. Anm. v. RR)? Aber jetzt zu den Hauptdingen: Wieviel Kröten bekommst Du für den Job? Hast Du vielleicht einen A500 für mich? Warum hast Du keinen höher bezahlten Job angenommen?

Was für ein Auto fährst Du? Was warst Du in Deinem früheren Leben? Warum fährt meine Freundin so auf Dich ab? Bis zum nächsten Brief: Matthias

1. Da Kröten zu einer bedrohten Tierart gehören, verzichten wir darauf, sie zu horten. Zudem ziehe ich es auch vor, Geld zu bekommen.
2. Nö, warum?
3. Weil es auch jemanden geben muß, der sich um Typen wie Dich kümmert. Offensichtlich habe ich somit das

gleiche Problem wie der nette Müllkutscher von nebenan.

4. Meistens mein eigenes, weil sonst das Geschrei zu nervig wird.

5. Wenn man an Karma glaubt und sich meinen Job betrachtet, war ich offensichtlich der Leibwächter von Dschingis Khan.

6. Da sie Deine Freundin ist, scheint sie keine großen Ansprüche zu stellen.

FRAUENSACHE

HI RR!

Als ich mir die neue AG gekauft hatte, mußte ich sie natürlich gleich lesen. Und was seh ich da? Da regt sich so ein Typ über langweilige Antworten auf Leserbriefe auf. Will der Kerl Deinen Job machen, oder was? Als ich seinen Brief gelesen habe, bin ich fast eingeschlafen. Wenn die „Nase“ sich wirklich so darüber aufregt, soll er sich erst mal seinen eigenen Brief ansehen. Sorry, aber dazu mußte ich einfach meinen Senf ablassen.

Tschüß: Silke B.

P.S. Wenn Du den Brief nicht abdruckst, mußt Du meine Handschrift noch öfter entziffern!

Vielen Dank. Es tut wirklich gut, in Schutz genommen zu werden. Wie Du siehst, habe ich Deinen Brief abgedruckt, womit wir schon bei meinen zwei Problemen wären: ich bin zu gutmütig und ich verscheuche alle Frauen.

MEHR FRAUENSACHEN

Hi Rossi!

Ich wollte Dir eigentlich nicht schon wieder schreiben, aber es muß sein! Du hast in der AG 6/95 so nette Dinge über uns Frauen geschrieben. Du magst ja recht haben, aber Ihr Männer seid auch nicht viel besser. Und deshalb bekommst Du nun meine

Sicht der Dinge geliefert:

Ein Mann (unabhängig von Alter, Nationalität und was auch immer) fühlt sich automatisch vernachlässigt, wenn seine Frau oder Freundin mehr Zeit am Computer verbringt als mit ihm. Er beginnt sich zu fragen, ob seine Hardware vielleicht nicht so hart wie die des Computers ist. Und wenn sich ein Mann an dieser Stelle getroffen fühlt, beginnt er gegen den Rivalen zu kämpfen. Zuerst überhäuft er seine Frau mit Blumen, Pralinen, Modellautos und was ihm sonst noch so einfällt. Wenn die Frau nicht auf seine Bemühungen reagiert und weiterhin den Computer bevorzugt, versucht es der Mann eben mit „Plan B“: Er bittet seine Freundin, ihn auch einmal mitspielen zu lassen. Wenn er dann aber verliert, ist er auch wieder sauer. Schließlich gehört es sich nicht, daß eine Frau besser ist als der Mann. Also bleibt dem armen Kerl nichts anderes übrig, als seine typische Form der Sprache einzusetzen (so viel zu Deinem Satz, daß Männer die Sprache lediglich als Verständigungsmittel benutzen). Sein Verständigungsmittel nimmt eine enorme Lautstärke an: er brüllt! Das Ganze endet dann mit lautem Knall - einer zugeschlagenen Tür. Der Mann läßt sich ungefähr eine Woche lang nicht mehr sehen, und die Frau kann endlich so lange am Computer sitzen, wie sie will. Schließlich und endlich kommt der treue Freund irgendwann zurück - es gibt eine Versöhnung (ganz ohne Computer) und in ca. einem halben Jahr beginnt das Spiel von vorne. Aber was soll's? Solange eine Frau einen Computer hat, ist sie nicht alleine! Und solltest Du irgendwann wirklich der Hutnadel zum Opfer fallen, denk daran: Du hast eine Leidensgenossin, die sich ständig in Gefahr befindet, mit einer Herrensocke (Größe 43) erwürgt zu werden.

ROSSI'S JAILHOUSE

Ein Spiel und ein herzliches „Ooohhmm“ gehen an Michael Blümer.



P. Harttil brachte mich ernsthaft ins Grübeln.

Mit einem Finger irritierte uns Lieselotte Dyniak.



Der CD-Wechsler von Lars Blümer hat noch ein paar Anfangsschwierigkeiten.

Und wenn ich nicht erwürgt werde, schreibe ich mal wieder:
Ciao: Elke

Mit großem Vergnügen habe ich Dein Fax gelesen. Bitte melde Dich in absehbarer Zeit mal wieder, weil ich sonst etwas vermissen und mir ernsthafte Sorgen machen würde. Übrigens wagt es hier in der Redaktion niemand, Dir zu widersprechen.



NOCH MEHR FRAUENSACHEN

Hallo Rossi, beinahe hätte ich mich aufgrund Deines Mailbox-Vorworts in der AG 5/96 dazu hinreißen lassen, einen lieben, netten Leserbrief zu schreiben. Aber die Zeit vergeht schneller als man denkt, und plötzlich flatterte schon die Ausgabe 6/96 in meinen Einkaufswagen. Und was muß ich da lesen? Wir zischen, winseln, schnauben, stöhnen, schnattern und erstechen kleine Rossis mit Hutnadeln? Erst willst Du unser Vertrauen und dann kommst Du mit deiner typischen Macho-Manier? Nun, jeder bekommt die Frau, die er verdient. Vermutlich bist Du ein alter, gemeiner Griesgram und wirst deshalb von einem Drachen in Frauengestalt bewacht. Auf jeden Fall hast Du etwas noch nicht verstanden: vor dem Computer sind alle Menschen gleich! Geschlecht, Staatsangehörigkeit, Hautfarbe, Behinderungen und wieviel Du monatlich für Klamotten aus gibst, spielt absolut keine Violine. Allenfalls die Leistung Deines Prozessors, die Größe der Festplatte und die Geschwindigkeit des CD-ROMs wird von einigen (meist PC-) Usern noch für wichtig gehalten. Warum sollten wir weiblichen User also in der Öffentlichkeit erkennbar

sein oder eine besondere Meinung haben, die uns von den anderen Usern abhebt? Tschau: Claudia

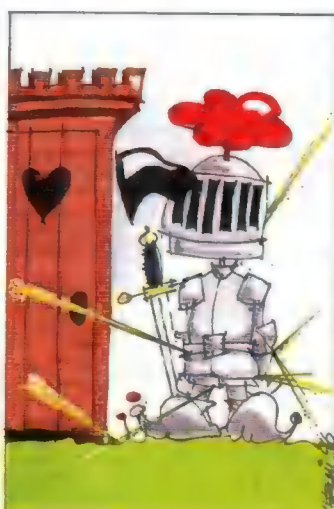
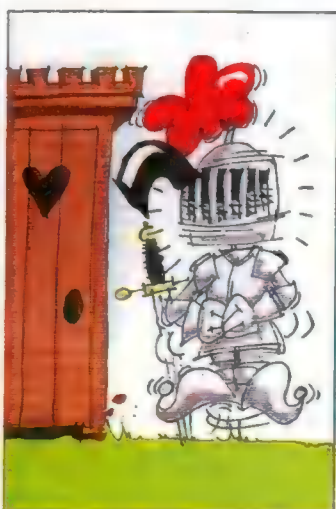
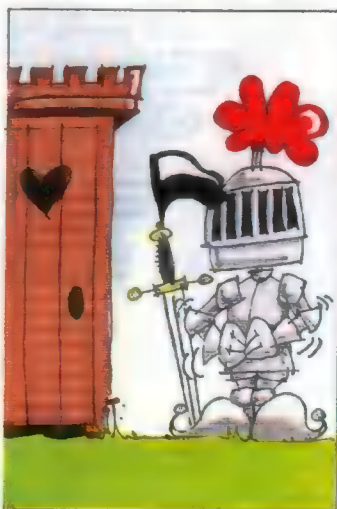
Falls ich Dir oder einer Deiner Schwestern zu nahe getreten sein sollte, hier ein kleines, in den Bart gemurmeltes: 'tschuldigungwarjanichtbösgemeint!' Aber wie auch immer: Offensichtlich hat es gewirkt! Ich bekam selten so viele Zuschriften von weiblichen Lesern. Auch wenn Du es wahrscheinlich nicht gerne lesen wirst: dem Thema 'Frauen und Computer' standen wir bisher immer ziemlich ratlos gegenüber, was nicht unbedingt auf das Fehlen von männlicher Sensibilität zurückzuführen ist, sondern (nach der Meinung von allen unseren männlichen Mitarbeitern) auf mangelnde Konversationsbereitschaft der hübscheren Hälfte der Menschheit. Briefe wie die von Dir können da recht viel bewirken, aber nur, wenn sie auch abgeschickt werden.

ABSCHIED

Hallo Rainer! Das Motto, das zur Zeit am besten auf den Amiga zutrifft, lautet: „Gestern standen wir noch am Abgrund, heute sind wir einen Schritt weiter.“ Es kam also, wie es kommen mußte: der Amiga ist tot! Escom sorgte sich noch nie um die Zukunft des Amigas. Der einzige Grund, warum Es-

com den Amiga billig kaufte, war, um ihn teuer an irgendeine Firma zu verschern, die kein Schwein kennt. All das Gerede um die „großen Pläne“ mit dem Amiga war doch nur dazu da, um die Amigianer bei der Stange zu halten. Auch ich bin auf das Gequatsche hereingefallen und habe meinen A500 verkauft und mir ein CD 32 geleistet, was sich als großer Fehler herausstellte. Aber ich konnte leider nicht in die Zukunft blicken. Was hat denn Amiga Technologies für den Fortbestand des Amigas getan? Nichts weiter als die Sammelaktion und das Surfer-Kit für den A1200. Kein A1300, keine Settop-Box für das CD 32, kein Software-Gigant kehrte zurück. Wobei wir auch schon bei dem nächsten Problem sind: Software! In letzter Zeit sind doch nur mittelmäßige Spiele auf den Amiga-Markt gekommen. Softwareversender und Läden wissen nicht einmal wie man 'Amiga' schreibt. Und da wird immer noch von der Amiga-Revolution geredet? Bringt mal einen Amiga raus, der dreimal so schnell wie ein Pentium 100 ist und 1.000 DM kostet, dann kann man von einer Revolution reden! Als nächstes möchte ich noch sagen, daß ich mich jetzt in die Konsolenwelt stürze, die dem Amiga weit überlegen ist. Mein herzliches Beileid an alle, die sich nicht so wie ich entscheiden.

Auf Nimmerwiedersehen:
Michael Münch



Ich muß Dir in einem Punkt recht geben: bisher hat sich wirklich nicht sonderlich viel getan. Aber was erwartest Du von einem System, das es praktisch schon nicht mehr gab? Da der Amiga bereits tot war, ist er wirklich nicht mehr so leicht umzubringen! Auch Deine Vermutung, daß eine Firma viele Millionen investiert, nur um noch schnell ein paar tausend CD 32 zu verkaufen, ist recht weit herge-

Inserentenverzeichnis

Bachler	83
Bühler	21
Computec	27, 73, 79, 97
Cross	11
Grothe	21
HK Computer	23
Impuls	21
ICP	99
Joysoft	7
Magna Media	67
Mallander	1, 100
Media Point	19
Micronik	13
MLC	85
Okay	31
Pawlowski	17
PPE	31
Wial	71

V.mö. = Vorbestellung möglich • DV = Deutsche Version • DA = Deutsche Anleitung • EV = Englische Version

Amiga

Aquatic Games	DA	19,95
Aufschwung Ost	DV	29,95
Bard vs the world	DA	24,95
Bling! (2 MB + Festplatte)	DV	77,95
Black Viper	DV	64,95
Bomb Mania	DV	36,95
Bundesliga Manager Hattrick	DV	52,95
Cannon Fodder I	DA	57,95
Caribbean Disaster	DV	69,95
Cedric	DV	62,95
Chaos Engine 2	DA	69,95
Civilization	DV	39,95
Crash Dummies	DA	24,95
Colonization	DV	74,95
Combat Air Patrol	DA	39,95
Der Boss	DV	39,95
Der Produzent	DV	74,95
Der Reeder (1.5 MB)	DV	46,95
Desert Strike	EV	29,95
Dune 2	EV	28,95
Erben der Erde	DV	52,95
F-117A Nighthawk	DA	39,95
Fields of Glory	DV	39,95
Flight of the Amazon Queen	DA	67,95
Formula 1 Grand Prix	DA	39,95
Formula 1 World		
Champ. Edition (1.5 MB)	DA	56,95
Gloom Deluxe	DA	V.mö.
Gunship 2000	DA	39,95
Hanse - Die Expedition	DV	41,95
Hattrick	DV	69,95
Hillsea Lido	DV	V.mö.
Jaktar - Der Elfenstein	DV	49,95
Kampf um die Krone	DV	74,95
Lollypop	DA	39,95
Lothar Matthäus	DA	19,95
Lothar Matthäus Super Soccer	DV	24,95
Mad News (1.5 MB + Festplatte)	DV	48,95
Mad News Extrablatt	DV	34,95
MAG!!!	DV	74,95
Megarts Hockey	DV	36,95
Nemac IV (2 MB)	DV	44,95
Odyssey	EV	29,95
PGA Tour Golf Plus	EV	29,95
Piracy on the High Seas	EV	29,95
Pole Position - F1 Teamchef	DV	82,95
Red Baron	DA	28,95
Road Rash	DA	29,95
Samba Partie	DV	77,95
Sensible World of Soccer 95/96	DA	44,95
Shadow Fighter	DA	46,95
Sim Classics		
(Sim Ant, City & Earth)	DV	71,95
Soccer Stars		
(Anstoss, FIFA Soccer, Kick Off 3)	DV	59,95
Spherical Worlds	DV	82,95
Super Skidmarks	EV	53,95
Super Tennis Champs	DA	V.mö.
Syndicate	EV	28,95
UFO	DV	39,95
Whale's Voyage 2	DV	65,95
Wheelspin	DA	57,95
Worms	DA	56,95
Worms Reinforcements	DA	V.mö.
ZeeWolf 2	DA	V.mö.
Zeppelin	DV	29,95

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	59,95
2 MB-Erweiterung für Amiga 500	179,00
2. Laufwerk 3.5"	99,95
Amiga Control Pad	22,95
Amiga Joystick	24,95
Amiga Maus	24,95

So
kannst ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9, — DM) oder per Vorkasse (+ 4, — DM). Ab 150, — DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt • Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

02871/80 31
18 06 37 + 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

Amiga 1200

Alien Breed 3D	DA	56,95
Alien Breed 3D II -		
The Killing Grounds	DA	69,95
Bling! (3 MB + Festplatte)	DV	82,95
Bundesliga Manager Hattrick	DV	74,95
Chaos Engine 2	DA	69,95
Coala	DA	49,95
Der Produzent	DV	74,95
Der Reeder (2 MB)	DV	46,95
Der Seelenturm	DV	32,95
Dungeon Master 2 (2 MB)	DV	76,95
Erben der Erde	DV	37,95
Fears	DA	69,95
Hanse - Die Expedition (2 MB)	DV	41,95
Kampf um die Krone	DV	74,95
MAG!!!	DV	74,95
Pinball Illusions	DA	59,95
Pinball Prelude	DA	V.mö.
Primal Rage	DA	56,95
Roadkill	EV	49,95
Sim City 2000	DV	71,95
Siam Tilt	DA	44,95
Speris Legacy	DA	56,95
Super Street Fighter 2 Turbo	DA	39,95

CD 32

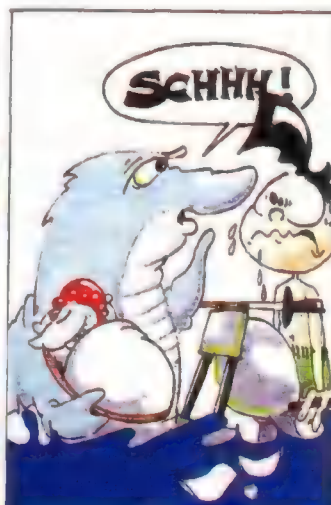
Alien Breed 3D	DA	56,95
Erben der Erde	DV	49,95
Fears	DA	69,95
Speris Legacy	DA	56,95
Worms	DA	56,95

MEGA - HITS

Alien Breed 3D Teil 2	DA	69,-
Bundesliga M. Hattrick	DV	53,-
MAG!!!	DV	75,-
Nemac IV	DV	45,-
Pole Position	DV	83,-
Primal Rage	DA	57,-
Samba Partie	DV	78,-
Siam Tilt	DA	45,-
Worms	DA	57,-

Hardware
& Zubehör

HELMi



**Schickt Eure
Leserbriefe
bitte an
folgende
Anschrift:**



holt. Manager werden im allgemeinen nicht dafür bezahlt, Firmenkapital möglichst schnell rückstandslos zu vernichten. Ich finde schon, daß sich seit dem Ableben des Amigas einiges getan hat, aber Michael erwartet eben Wunder - und die sofort. Der von Dir gewünschte Amiga dürfte in diese Rubrik fallen. Bist Du wirklich so naiv, so eine Wundermaschine für das bißchen Geld zu erwarten? Ganz aus der Luft gegriffen sind die Behauptungen, daß es keine guten Spiele mehr für den Amiga gibt und Softwareversender und Läden nicht mehr wissen, wie man Amiga schreibt. Ein Blick in die AG, die Berichte und die Anzeigen hätte da geholfen.

VERSCHIEDENES

Hi Dornröschen!
Gute Anrede, nicht wahr? (Eigentlich nicht. Anm. v. RR) Da es uns wegen Spiel-mangel langweilig war, dachten wir, wir könnten Dir ein bißchen Brennmaterial für Dein Cheminée besorgen, wir wollen ja nicht, daß Du erfrierst. Wir finden es toll, daß es jetzt eine CD-ROM-Ausgabe gibt, aber Ihr könntet Euer Mag mit ein bißchen mehr Seiten ausstatten! Böse Zungen behaupten ja, daß

Escom den Amiga nur für das Weihnachtsgeschäft benutzt. Ich glaube aber kaum, daß Escom die Summe, die sie für die Rechte bezahlt haben, über Weihnachten wieder hereinholen. Wir würden es auch gut finden, wenn Amiga Technologies mal eine Werbekampagne im Fernsehen starten würde, denn es gibt bestimmt viele Computerfreaks, die noch nicht einmal wissen, daß es die Firma A.T. gibt. Und dann begreife ich auch nicht, warum es immer noch ein paar „lustige“ Amiga-Freaks gibt, die ihren 500er noch mit Festplatte und was weiß ich ausstatten, statt sich einen 1200er zu kaufen, was größtenteils ja noch billiger ist als das Aufrüsten des 500ers. Da hat doch einer geschrieben, daß er enttäuscht sei, daß der A500 nicht mehr produziert würde. Kein Zweifel - der 500er ist eine Legende, der C64 aber auch, und er wird deswegen trotzdem nicht mehr produziert (das waren ja genau meine Worte. Fein gelernt! Anm. v. RR). Ihre Zeit ist abgelaufen! Wir können froh sein, daß es beim Amiga nicht so schnell geht wie beim PC (Gott bewahre uns davor). Nun möchten wir Dich noch mit ein paar Fragen belästigen:

1. Muß man schreiben, daß Euer Magazin das Beste ist, damit der Brief abgedruckt wird?
 2. Hat Dir unsere Beilage gefallen? Wir dachten, wenn Du sie einmal benutzen würdest, könnte der Sohn von Thomas Walter die Amiga Games wieder gefahrlos durchblättern.
 3. Kennst Du ein paar Cheats für „Wings of Fury“?
 4. Hätten wir Dir eine Anleitung zu unserer Beilage mitgeben sollen?
- David und Goliath

Wie kommt Ihr nur immer wieder auf das schmale Brett, daß Escom noch etwas mit dem Amiga zu tun hätte? Amiga Technologies wurde dafür extra ins Leben gerufen. Und selbst die wird bald nicht mehr zu Escom gehören (oder ist es schon soweit?), da A.T. an die amerikanische Firma „Visual Information Services“ verkauft wird (wurde?). Man munkelt von einer Summe von 60 Mio. DM! Aber ehe nun wieder etliche von Euch in Panik ausbrechen... seht es einfach positiv. 60 Mio. werden nur ausgegeben, um echtes Geld zu verdienen.

Jeder Manager hat gewisse Qualifikationen - und die rückstandslose Vernichtung von Firmenkapital gehört sehr selten dazu. Und der Amiga-Markt hat schon schlimmere Schicksalsschläge verkraftet. Ich denke: „Abwarten und Alien Breed 3D 2 spielen“.

1. Nö, muß man wirklich nicht. Geschleime finde ich zudem eklig.
2. Toll! Endlich hat mein Leben einen Sinn. Ich habe einen zerbrochenen, aber kaum benutzten Einwegrasierer! Wenn Ihr damit andeuten wollt, ich sollte mir damit das Gestrüpp aus dem Gesicht kratzen, kann ich Euch versichern, daß das, was darunter auftauchen würde, noch schrecklicher ist.
3. Ja.
4. Auch auf die Gefahr hin, für unglaubwürdig gehalten zu werden, möchte ich versichern, daß mir die Art des Gebrauchs eines Rasierers theoretisch bekannt ist.

Hard & Software
02841-94260

Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841-942623
Händleranfragen erwünscht!



!!! EM-96 Aktion: alle Artikel incl. Soccer Game !!!

RANDY-CDROM II

A1200/600

4-fach Speed 6-fach Speed 8-fach Speed

199.-

249.-

299.-

!!! INKLUSIVE 40 SPIELEN !!!

AMIGA-TEST

Sehr gut

Randy-ROM

10,8

van 12

Ausgabe:

10/95

BESTES CDROM

IM TEST.

2- bis 10fach Speed- CDROM Laufwerk. Mit *CD32 Emulation, File-System und 40 Spielen (Vollversionen auf CD. IDEfix für bis zu 4 Geräte am beiliegenden 4fach Adapter, PhotoCD kompatibel. Liest Audio und Grafik CDs

RandyRom Audio Kit 49.-
RandyRom Netzteil 79.-

RANDY HARDDISK

A1200 & A600

1GB externe Festplatte im Metallgehäuse für A600 oder A1200 incl. Software und allen dazugehörigen Anschlußkabeln.

2GB Version = 599.- DM **429.-**

RANDY WECHSELPLATTE

A1200/600

135MB Wechselplatte extern inkl. Treiber und 4fach Adapter für Amiga 1200/600

135MB Medium 49.- **449.-**

RANDY DOUBLE-DRIVE

A1200/600

1GB Festplatte & 4-fach Speed CDROM, anschlussfertig, extern für Amiga 1200/600

inkl. Netzteil = 598.- **549.-**

FINANZIERUNGS-ANGEBOTE

!! Alle Rechner mit Rework Umbau !!

AMIGA 1200CD/HD-170

68020, 2MB RAM, OS/3.1, 4-fach Speed CDROM, 170MB Harddisk, CD32 Emulator, IDEfix, CD-Audio Player, 40 Spiele (Vollversionen) auf CD.

Barpreis 1099,-

24 x 51,-
= 124,- DM
effektiver Jahreszins 12,9%

AMIGA 1300 TOWER HD/CD

68020, 2MB RAM, OS/3.1, 4-fach Speed CDROM, 1GB Harddisk, CD32 Emulator, IDEfix, CD-Audio Player, 40 Spiele (Vollv.) auf CD, Tower Gehäuse.

Barpreis 1899,-

24 x 88,-
= 212,- DM
effektiver Jahreszins 12,9%

AMIGA 1200CD/HD-1GB

68020, 2MB RAM, OS/3.1, 4-fach Speed CDROM, 1GB Harddisk, CD32 Emulator, IDEfix, CD-Audio Player, 40 Spiele (Vollversionen) auf CD

Barpreis 1298,-

24 x 61,-
= 146,- DM
effektiver Jahreszins 12,9%

SONY PLAY STATION

Play Station von Sony jetzt neu im Programm, inklusive Shell Shock und einer Demo CD. Ein Muß für den echten Spiele-Freak.

Barpreis 499,-

12 x 44,-
= 52,- DM
effektiver Jahreszins 12,9%

TURBO 620-4MB (A-600)

25MHz Turbokarte für Amiga 600 CPU 68020 incl. Copro 68882-25 MHz. bestückt mit 4MB 32Bit-Ram.

Barpreis 448,-

12 x 40,-
= 48,- DM
effektiver Jahreszins 12,9%

TURBO BLIZZARD 1230-4MB

50MHz Turbokarte für Amiga 1200 CPU 68030 incl. Copro Option. bestückt mit 4MB 32Bit-Ram.

Barpreis 744,-

12 x 48,-
= 57,- DM
effektiver Jahreszins 12,9%

TURBO 1240 (68040)

40MHz Turbokarte für Amiga 1200 CPU 68040 incl. MMU, FAST SCSI2 optional. 32Bit-Ram bis 32MB optional.

Barpreis 799,-

24 x 37,-
= 88,- DM
effektiver Jahreszins 12,9%

!! TOP TITEL + SPIEL DES MONATS !!

Primal Rage

55.-

Der Produzent

79.-

Gloom Deluxe



49.-

Slam Tilt



49.-

Pole Position

84.-

HUGO

69.-

NEU

ALIEN BREED 3D 2 KILLING GROUNDS

Fantastische Sounds und schnelle Grafik
- gelungene Lichteffekte
- Widescreen Modus und Scharfschärfe
- perfekter Realismus

A1200/4000

59.-

RAMS, SPEICHERKARTEN U. A.

512KB Ramcard Amiga 500
1 MB Ramcard Amiga 500+
1 MB Ramcard AMIGA 600 o. Uhr
2 MB Ramcard Amiga 500 (M-TEC)
2 MB CHIP-RAM Karte A500/2000
2 MB Zipp Ram (Octagon/Apollo 2000 C)
4MB/8MB/16MB PS2 RAM-Modul
Graffiti Videokarte extern

49,-
69,-
69,-
169,-
239,-
189,-
79,- / 199,- / 249,-
99,-

Full Power Netzteil A1200/600/500

- Volle Power mit 23A / 5Volt Ausgang.
- ersetzt das oft zu schwache org. Netzteil
- incl. eingebautem Lüfter.
- zusätzliche Anschlüsse für externe CDROM's oder Festplatten vorhanden.

99.-

2,5" HD S

A1200 & A600

170MB A1200/600
260MB A1200/600
540MB A1200/600
810MB A1200/600

189,-
289,-
499,-
649,-

FLOPPY LAUFW.

880KB intern
880KB extern
880/1.76MB intern
880/1.76MB extern

79,-
89,-
159,-
179,-

A1200 TURBO/4MB

68020-28MHz +
4MB RAM

219.-

Ladenlokal MLC



Bestellannahme: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr
Sa: 10.00 - 14.00 Uhr

Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers
Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
Versandkosten: Post-NH = 12,- DM + 3,- DM Zahlkarte. Post Vorkasse = 6,- DM. UPS-NH = 20,- DM
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

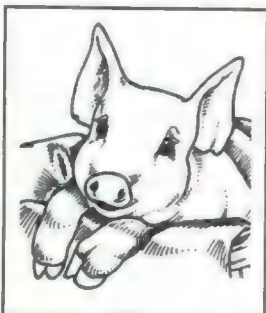
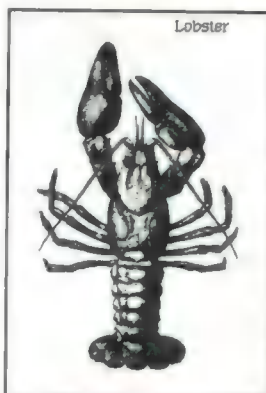
MLC GmbH, Express-Versand

02841-94260

144 uns können Sie ab 300,- DM Warenwert finanzieren!

Unser Tip: Nicht lange rumDOESen sondern gleich bei MLC kaufen.
** Finanzierung über unsere Partnerbank mit effektivem Jahreszins von 12,9%
Alle bisherigen Preislisten verlieren ihre Gültigkeit.

CLIP ARTS PACK



ClipArts auf CD-ROM sind ja mittlerweile massenweise im Handel erhältlich. Wo es allerdings immer noch hapert, sind qualitativ gute ClipArts auf Diskette. Hier muß ein Anwender, der kein CD-ROM-Laufwerk besitzt, erst ziemlich lange suchen, bis er endlich jemanden findet, der gute ClipArts in seinem Angebot hat. Bei der Firma Nordlicht EDV-Service sind jetzt zwei ClipArt Pakete erhältlich. Hier findet man zu fast jedem Bereich oder Anlaß ein passendes Bild. Alle Bilder sind in Schwarzweiß und im IFF-Format auf Diskette gespeichert. Die Qualität der Bilder ist hochwertig und somit für jedes DTP- oder Bildbearbeitungsprogramm geeignet.

INFO

Bezugsquelle:

Nordlicht EDV-Service
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/167222
Fax: 04931/167222

Preis: Pack 1 (5 Disketten) DM 15,-
Pack 2 (15 Disketten) DM 20,- zzgl. Versandkosten

URTEIL: SEHR GUT

Wie man hier sehen kann, ist die Qualität der Grafiken sehr hoch. Es gibt natürlich nicht nur Tier-Motive auf der CD-ROM!

DA LACHT DER MONITOR!

Bildschirmschoner gibt es ja bereits massenweise für den Amiga. Bei Maxon Magic 3 handelt es sich jedoch nicht nur um einen einfachen Bildschirmschoner, sondern um ein Programm, das noch eine Vielzahl an anderen Funktionen bietet. Die zahlreichen animierten Bildschirmschoner unterlegt das Programm noch mit diversen Samples oder auch Musikstücken. Außerdem kann in den übersichtlichen Voreinstellungen von Maxon Magic 3 bestimmt werden, ob ein bestimmter Sample auf eine bestimmte Aktion gespielt werden soll. Eine solche Aktion kann das Öffnen und Schließen von Screens oder Fenstern sein, ein Mausklick, Disketten einschieben, Dateianwahl, Requester oder auch nur ein Druck auf eine bestimmte Taste. Zusätzlich können auch Samples auf bestimmte Uhrzeiten und den Start von bestimmten Programmen gelegt werden. Gegenüber dem Vorgänger wurden in das Programm viele hochwertige, animierte Bildschirmschoner neu eingebunden. Mit einer Scriptsprache ist es dem User möglich, eigene Bildschirm-Animationen zu erstellen. Neu ist auch die Zeitanzeige, die über das Abspielen von Samples funktioniert und in den Dialektformen Bayerisch, Sächsisch, Schweizerdeutsch und Schwäbisch verfügbar ist. Außerdem kann man sich die Zeit noch von unserem Kanzler oder dem Tennis-Genie Boris ansagen lassen. Alles in allem handelt es sich um ein sehr praktisches Programm, das jedoch nur mit Festplatte richtig genutzt werden kann.

INFO

Bezugsquelle:

Maxon Computer
Industriestraße 26
65760 Eschborn
Tel.: 06196/481811
Fax: 06196/41885

Benötigt mindestens Amiga-OS 1.3, 1 MByte RAM sowie eine Festplatte.

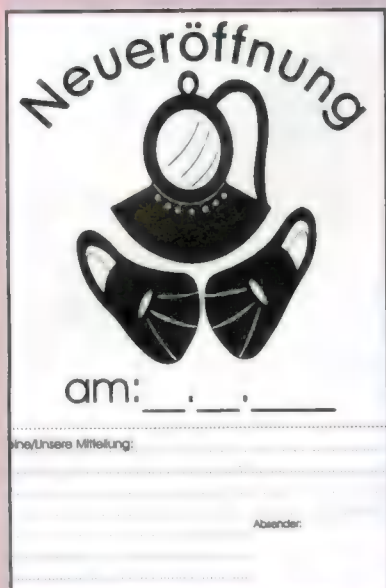
Preis: Neupreis DM 79,- Update DM 39,-

URTEIL: SEHR GUT



In den Voreinstellungen von Maxon Magic 3 können alle Einstellungen getätigt werden. So kann man hier zum Beispiel die einzelnen Bildschirmschoner auswählen und sich auch auf dem Bildschirm anzeigen lassen.

FAXEN PER FAX?



Anlässe gibt es genug, dem Nachbarn, Arbeitskollegen, Kunden, Oma oder Opa ein Fax zu schicken. Aber interessant wird es erst dann, wenn man auch etwas Lustiges für jeden Anlaß zur Verfügung hat. Hierzu ist die CD-ROM 202 Fax-Cartoons aus dem Hause NGB genau das Richtige. Für fast jede Gelegenheit findet man hier die passende Faxvorlage. Ob es sich nun um eine Adreßänderung, Einladung, Zahlungserinnerung oder Mahnung handelt, für jeden Zweck ist

hier etwas dabei. Die einzelnen Fax-Cartoons sind hierbei im CDR, BMP, PCX und TIF-Format abgespeichert. Leider wurde aber auch hier wieder einmal vergessen, ein Anzeigeprogramm für den Amiga beizulegen. Die Bilder lassen sich aber mit jedem guten Viewer wie zum Beispiel Cybershow oder Vietek auf dem Amiga anzeigen.

INFO

Bezugsquelle:

NGB, Brunnfeld 2-4
93133 Burglengenfeld
Tel.: 09471/70170
Fax: 09471/701799
Preis: DM 49,80
URTEIL: SEHR GUT

VORSICHT AM BAHNSTEIG!

Für alle Eisenbahn-Freaks sollte die CD-ROM Seta DTV genau das Richtige sein. Auf dieser Portfolio-Photo-CD-ROM sind mehr als 200 Bilder und 70 Bilder mit technischen Informationen im PCD-Format vorhanden. Hierbei sind Bilder von fünf verschiedenen Eisenbahngesellschaften dabei. Leider wurde auch hier wieder einmal der Amiga vernachlässigt und kein Anzeigeprogramm für das System beigelegt. Die Bilder lassen sich aber mit jedem guten Picture-Viewer, wie zum Beispiel CyberShow, auf dem Amiga anzeigen. Allerdings sollte man mindestens einen Amiga 1200 oder Amiga 4000 oder wahlweise eine Grafikkarte besitzen.



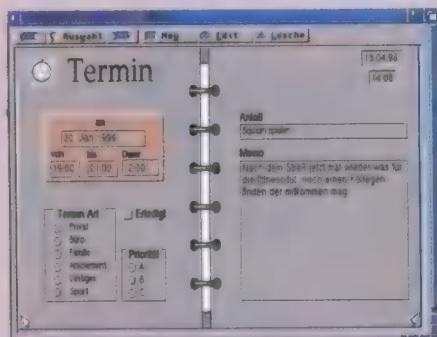
Leider wurde auch hier wieder einmal der Amiga vernachlässigt und kein Anzeigeprogramm für das System beigelegt. Die Bilder lassen sich aber mit jedem guten Picture-Viewer, wie zum Beispiel CyberShow, auf dem Amiga anzeigen. Allerdings sollte man mindestens einen Amiga 1200 oder Amiga 4000 oder wahlweise eine Grafikkarte besitzen.

INFO

Bezugsquelle:

Eisenbahn-Hobby-Buchhandlung A.N. Heusen
Postfach 1162
47648 Weeze
Tel.: 0413/263834
Fax.: 0413/269428
Preis: DM 49,95
URTEIL: GUT

ORGANISATION IST ALLES



In der Terminplanung können alle Dates eingegeben, sortiert und auch wieder ausgegeben werden. Die Oberfläche wurde hier sehr übersichtlich gestaltet.

Der Twist-Organizer von Maxon Computer erfaßt so ziemlich alle wichtigen privaten Daten, die tagtäglich so anfallen. So können Adressen mit Paßbildeinbindung, Geburtstagsmelder und Etikettendruck verwaltet werden. Auch Briefe können geschrieben, verwaltet und

den Arbeiten und Termine ausgegeben und natürlich kann auch ein Tagebuch geführt werden.

INFO

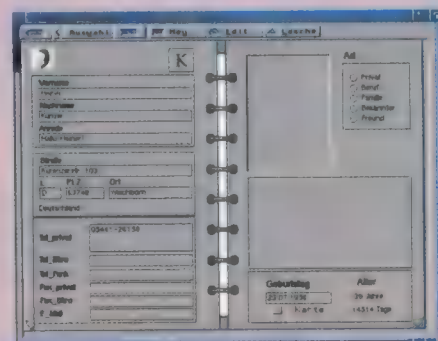
Bezugsquelle:

Maxon Computer
Industriestraße 26
65760 Eschborn
Tel.: 06196/481811
Fax: 06196/41885

Benötigt mindestens Amiga-OS 2.x sowie 1 MByte RAM.

Preis: Neupreis DM 99,- Update DM 20,-

URTEIL: GUT



Auch Adressen können mit Maxon Organizer verwaltet werden. Dabei ist es auch möglich, ein Bild zu jeder Person zu definieren.

natürlich auch auf dem Drucker ausgegeben werden. Daß auch CDs und Videos verwaltet werden können, ist ja eigentlich schon fast selbstverständlich. Die wichtigste Funktion des Programms ist wohl die Terminverwaltung. Hier können alle wichtigen Termine notiert werden. Somit sollte man eigentlich keinen Termin mehr verpassen, vorausgesetzt man hat seinen Amiga eingeschaltet. Es können Notizen gespeichert, Tagesplanungen erstellt, Listen der noch zu erledigen-



TEIL 2

Gute Reise auf der Datenautobahn!

ALLES ÜBER DFÜ!

Ein so komplexes Thema wie Datenfernübertragung kann man nicht auf wenigen Seiten abhandeln, und deswegen gibt es wie versprochen diesmal den zweiten Teil unseres großen DFÜ-Specials. Hier finden sowohl Anfänger als auch Profis Tips für ihre Netzsurfereien!

WIE VERHALTE ICH MICH IN EINER MAILBOX?

Es gibt in der DFÜ eine eiserne Regel: „Bedenke immer, daß es sich um einen Menschen handelt, der Deine Texte liest!“ Wenn man dies beachtet, kann man eigentlich nichts falsch machen. Bei öffentlichen Nachrichten sollte man zum Beispiel immer darauf achten, daß man niemanden damit beleidigt oder diskriminiert. Auch das sogenannte „Flamen“ wird nicht gerne gesehen. Unter „Flamen“ versteht man, daß man irgend einem User, aus welchen Gründen auch immer, Nachrichten schickt, in denen man ihn beschimpft oder als blöd darstellt. Sicher, jeder macht einen Fehler, selbst ein absolu-

ter Profi, aber das ist noch lange kein Grund, „Flames“ zu verschicken. Es bringt viel mehr, einem User ganz normal zu erklären, was er falsch gemacht hat. Immerhin kann man sehr schnell selbst in die Situation kommen, daß man einen Fehler begeht. In Netzen sollte man sich immer an die Netiketten halten, die dort regelmäßig gepostet werden. Hier steht immer sehr genau, um was es in den einzelnen Brettern geht und welche Art von Nachrichten hier erwünscht sind. Grundsätzlich ist es angebracht, eine geschriebene Nachricht noch einmal in Ruhe durchzulesen, bevor man sie verschickt. In den meisten Netzen ist es verboten, Reklame für Firmen zu machen. Bevor man also anfängt, für eine Firma etwas

zu werben, sollte man sich erst einmal erkundigen, ob dies auch geduldet wird. Wenn man auf eine Mail antwortet, sollte der User immer darauf achten, daß der eigene Text länger als der gequotete Text ist. Es wird nicht gerade gerne gesehen, wenn man einen kompletten Text quotet, um dann eine Zeile darunterzuschreiben. Außerdem sollte man immer darauf achten, daß man keine unnötigen Kosten verursacht. Sinnlose Nachrichten oder unsachliche Diskussionen werden nirgendwo gerne gesehen. Im Zweifelsfall sollte man einfach seinen SysOp fragen. Ein guter SysOp wird einem immer eine Antwort geben können bzw. jemanden kennen, der einem helfen kann. Generell gilt natürlich wie im richtigen Leben, daß

INFO Schau mal rein

Dies ist natürlich nur eine kleine Liste von Mailboxen. Eine ausführliche Liste von Mailboxen findet man in jeder guten Mailbox.

02191/962096 Modem CHESSY

02191/963239 ISDN CHESSY

030/75702085 Modem BBRANDES

030/75702391 ISDN BBRANDES

06142/43930 Modem BLACK-Z

06142/924080 ISDN BLACK-Z

08642/598919 Modem HIGHVOLT

08642/895003 Modem HIGHVOLT

08642/899952 ISDN HIGHVOLT

gute Umgangsformen gefragt sind. Man sollte sich natürlich nicht provozieren lassen!

DER ERSTE LOGIN

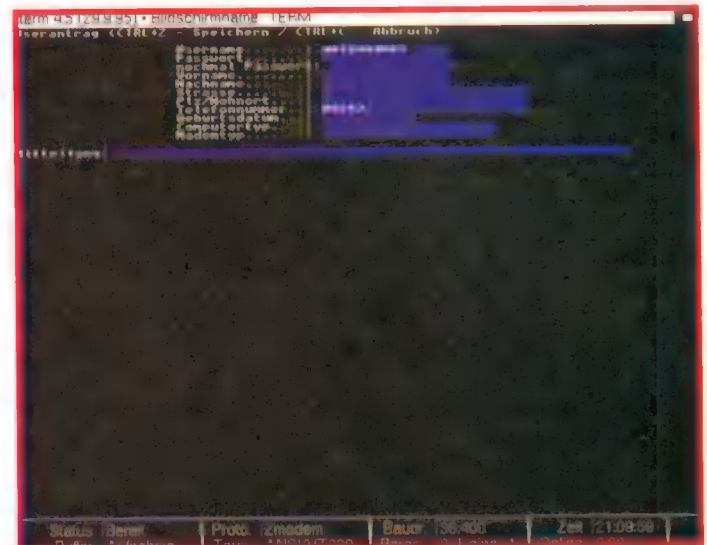
Es gibt nichts Spannenderes, als sich mit dem frischgekauften Modem sofort in eine Mailbox einzuloggen, um die ersten Gehversuche in der DFÜ zu wagen. Jedes Mailboxprogramm reagiert im Grunde genommen ziemlich gleich, wenn ein neuer User sich in die Mailbox einloggen

will. Wir nehmen hier einmal als Beispiel das Mailboxprogramm Prometheus, das eines der meistverbreiteten Mailboxprogramme für den Amiga ist. Außerdem setzen wir einmal voraus, daß ein Terminalprogramm installiert und das Modem korrekt angeschlossen ist.

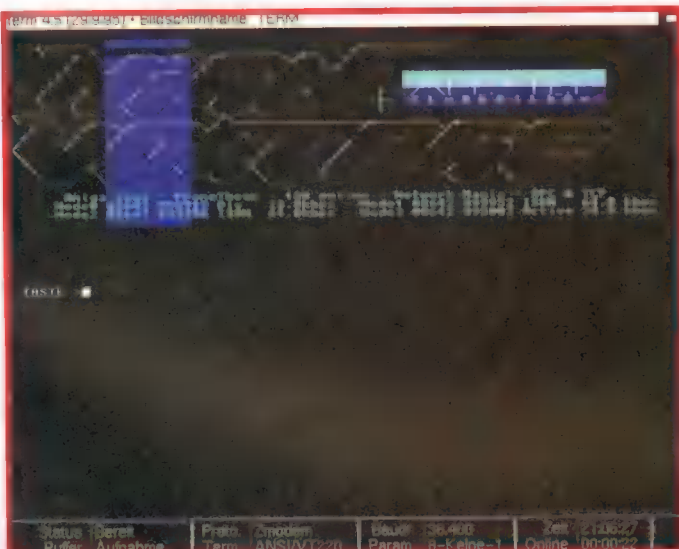
Zuallererst muß man nun die Mailbox mit dem Modem anwählen. Dies geschieht entweder über die eingebaute Telefonbuch-Option oder über die Wahlfunktion des Terminalprogramms. Natürlich kann man auch mit dem AT-Befehl



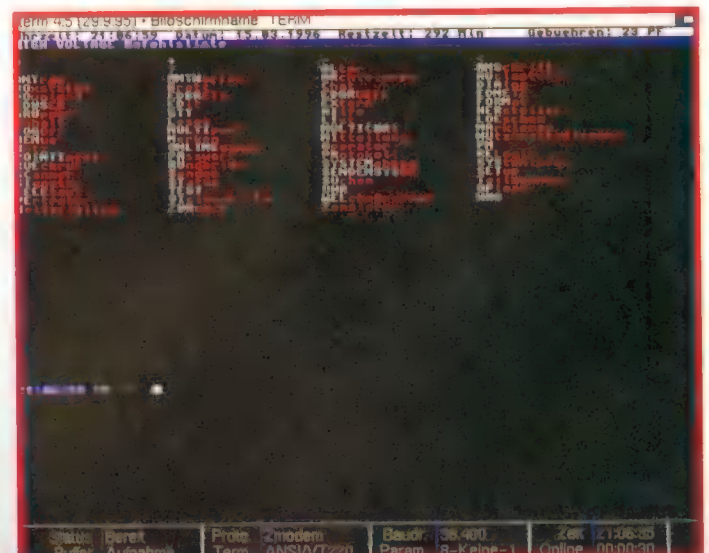
Nach einem erfolgreichen Connect wird ein neuer User erst einmal nach der gewünschten Sprache und Benutzeroberfläche gefragt.



Stellt man einen User-Antrag, sollte man immer peinlich genau darauf achten, daß alle Angaben korrekt sind. Halb ausgefüllte User-Anträge und sogar gefälschte User-Anträge werden von den meisten SysOps gnadenlos gelöscht.

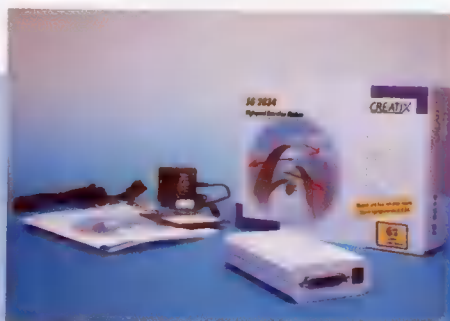


Bei der Datenfernübertragung kommt es nicht auf schicke Optik, sondern schnelle Übertragung an. Es empfiehlt sich meistens, auf pure Text-Darstellung zu schalten, um unnötige, speicherplatzfressende Grafiken zu vermeiden.



Die Geonet-Benutzeroberfläche. Mit dem Befehl „?“ kann man sich eine Befehlsübersicht auf dem Bildschirm anzeigen lassen. Es empfiehlt sich, jeden einzelnen Befehl einmal auszuprobieren, zum Teil verstecken sich dahinter nützliche Kommandos.

---DIE BESTEN MODEMS---



Das Creatix Modem ist das günstigste!

CREATIX SG 2834

Bei diesem Modem handelt es sich um das preiswerteste. Der günstige Preis schlägt allerdings auch etwas auf die Leistung des Modems um.

Einen Schalter für diesen Zweck kann man an diesem Gerät leider lange suchen. Hier hilft nur der Griff zum Netzstecker des Modems. Das deutschsprachige Handbuch ist übersichtlich gestaltet worden. Allerdings hätte man einige Aspekte, wie zum Beispiel die einzelnen AT-Befehle, etwas ausführlicher beschreiben können. Im Lieferumfang sind alle benötigten Kabel enthalten. Software für den PC liegt bei, Amiga-Software fehlt leider komplett. Alles in allem ein sehr günstiges Modem, das jedoch Probleme mit Störungen in der Telefonleitung hat.

INFO

Bezugsquelle:
1&1 Telekommunikation
Elgendorferstraße 55
56410 Montabaur
Tel.: 02602/160000
Fax: 02602/160010
Preis: DM 329,-
URTEIL: GUT

Im Dauerbetrieb kommt es leider ab und zu vor, daß die Verbindung ohne Vorwarnung abgebrochen wird. Besitzt man also nicht gerade gute Telefonleitungen und ist man sehr oft in Fernzonen unterwegs, ist das Modem nicht unbedingt das optimale Gerät. Leider haben die Hersteller auch nicht daran gedacht, daß man ein Modem ab und zu auch einmal ausschalten will.

TKR TRISTAR 28k8 & ELSA MICROLINK 28.8TQV

Diese beiden Modems zeichnet eine verblüffende Ähnlichkeit in allen optischen Details aus. Selbst das Handbuch ist nahezu identisch und sämtliche technischen Daten und Leistungen sind gleich. Es wäre idiotisch, wenn wir hier zwei identische Artikel abdrucken würden, die sich nur anhand der Unterschrift und der Bezugsadresse unterscheiden würden. Beide Modem brauchen relativ wenig Platz auf dem Schreibtisch, und auch an einen Schalter zum An- und Ausschalten des Gerätes haben die Hersteller gedacht. Die Verbindungen werden relativ schnell aufgebaut, und auch das ungewollte Abbrechen einer Verbindung kommt nur sehr selten vor. Das deutschsprachige Handbuch ist übersichtlich und ausführlich gestaltet worden, wobei allerdings das Handbuch der Firma Elsa etwas ausführlicher gestaltet ist. Alle benötigten Kabel und Software für den PC sind im Lieferumfang enthalten. Bei dem Modem TKR-Tristar kann der Kunde ohne zusätzlichen Aufpreis wählen, ob er Amiga-Software oder

PC-Software zum Modem erhalten will. Bei dem Modem der Firma Elsa erhält man generell nur PC-Software mitgeliefert. Auch der Faxbetrieb beider Modems ist im ganzen zufriedenstellend. Es gab mit keinem der bekannten Faxprogramme, die für den Amiga erhältlich sind, irgendwelche größeren Probleme, die sich nicht durch eine entsprechende Konfiguration beseitigen lassen konnten. Bei diesen beiden Modems muß man wieder einmal feststellen, daß Qualität nicht unbedingt auf Kosten des Preises gehen muß.

INFO

Bezugsquelle Elsa
MicroLink:
Elsa GmbH
Sonnenweg 11
52070 Aachen
Tel.: 0241/91770
Fax: 0241/9177600
Preis: DM 398,-
URTEIL: GUT

ACTIVE 288UF

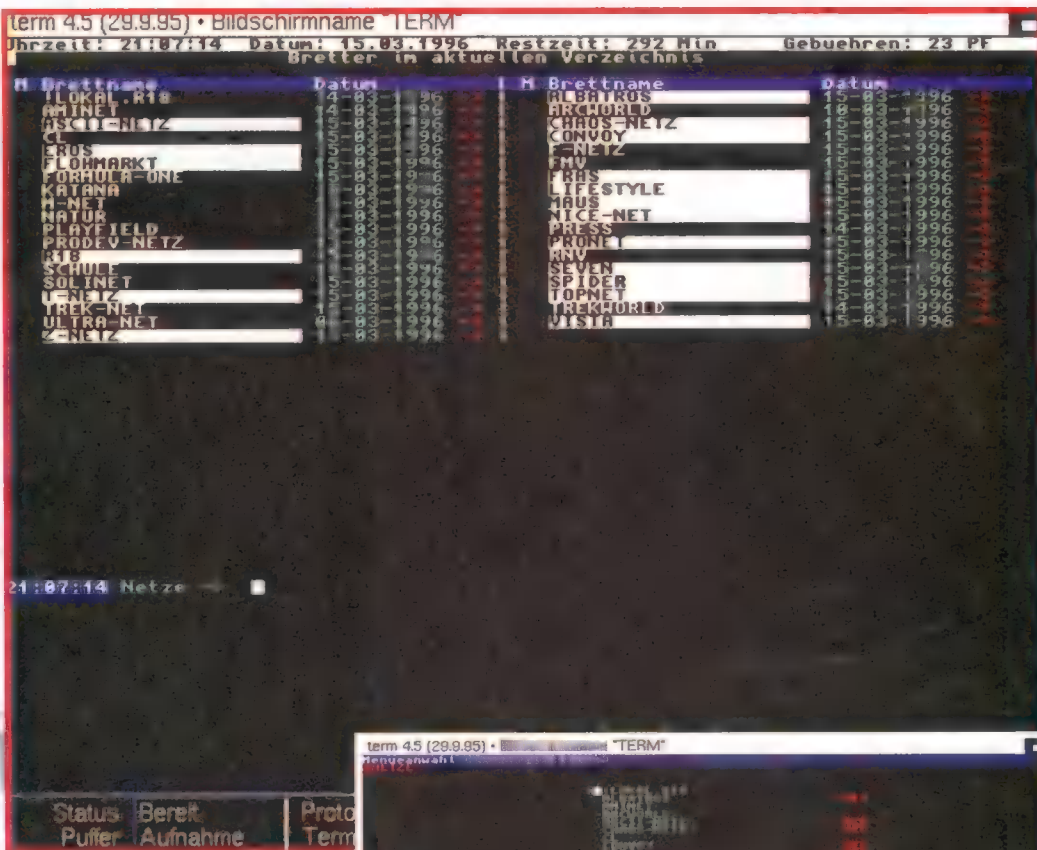
Das Modem aus dem Hause Active ist wohl mit den Maßen 250x135x30 eines der baugrößten Modems, die zur Zeit auf dem Hardware-Markt erhältlich sind. Dies muß allerdings nicht unbedingt ein Nachteil sein. Ich bezweifle, daß es einen User gibt, der durch die Baugröße des Modems arge Platzprobleme auf seinem Schreibtisch bekommen wird. Das Gehäuse des Modems ist bis auf die Frontblende aus stabilem Aluminium, das vor Beschädigungen schützen soll. Die Frontblende mit verschiedenen LED-Anzeigen kann ohne Einsatz eines Werkzeugs abgenommen werden und mit den dahinter befindlichen DIP-Schaltern können noch diverse Einstellungen am Modem vorgenommen werden. Natürlich können auch über die AT-Befehle, genauso wie bei allen anderen vorgestellten Geräten, Einstellungen am Modem vorgenommen werden. Der Schalter zum Ein- und Ausschalten des

Modems befindet sich auch hier auf der Rückseite des Geräts. Die Verbindung wird sehr schnell aufgebaut, und auch Connect-Abbrüche bei Leitungsstörungen kommen so gut wie nie vor. Im Lieferumfang ist ein ausführliches englischsprachiges Handbuch enthalten. Zusätzlich liegen noch einige einzelne deutschsprachige Seiten bei, die die notwendigen Informationen zum Betrieb des Modems enthalten. Ein deutsches Handbuch ist leider nicht erhältlich.

INFO

Bezugsquelle:
Torsten Schmidt
Nordkanalstraße 53
20097 Hamburg
Tel.: 040/232111
Fax: 040/230438
Preis: DM 379,-
Urteil: SEHR GUT

ATDP >Nummer< direkt im Terminalprogramm eine Mailbox anwählen. Hat man nun die Mailbox angewählt und einen Connect erhalten, erscheint der Vorlogin-Screen der Mailbox auf dem Bildschirm. Hier wird man nun vom Mailboxprogramm nach dem Usernamen und dem Paßwort gefragt. Da man ja noch nie in dieser Mailbox war und somit hier keinen Usernamen besitzt, muß man als Usernamen GAST eingeben. Das Mailboxprogramm reagiert hierauf sofort und fragt nach der Wahlsprache. Je nach Mailbox kann man sich nun seine Wahlsprache (deutsch, englisch und andere) auswählen. Als nächstes wird von der Mailbox gefragt, ob man Ansi-Farben, keine Farben oder eine RIP-Emulation benutzen möchte. Hier kann der User nun seine gewünschte Benutzeroberfläche auswählen, die er natürlich jederzeit wieder ändern kann. In der Regel kommt nach dieser Abfrage ein Informationstext über die Mailbox und danach eine Abfrage, wie viele Zeilen der Bildschirm auf dem Monitor anzeigen kann. Keine Angst, hier braucht man jetzt nicht seine Zeilen zählen. Auf dem Bildschirm wird die Zeilenzahl angezeigt, und der User muß nur die Zahl eingeben, die am obersten Bildschirmrand noch zu sehen ist. Ist dies gesche-

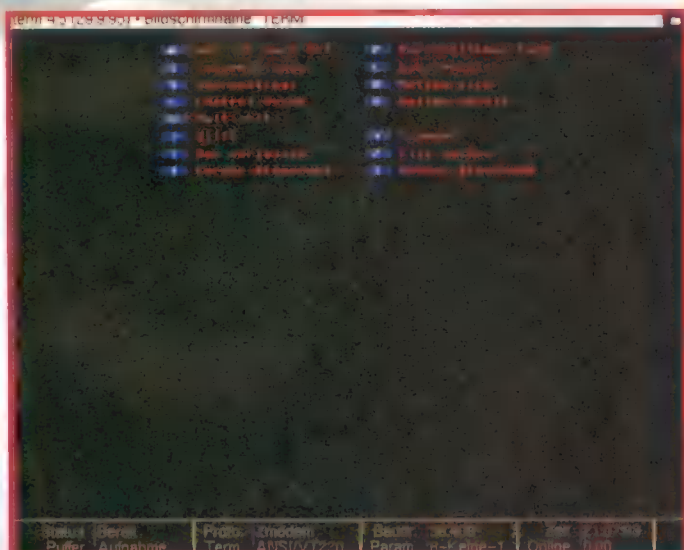


Mit dem Befehl „Brett“ kann man sich alle Bretter im aktuellen Verzeichnis anzeigen lassen. Eine ausgiebige Lektüre des Bretts hat schon viel nützliche Infos gebracht.

hen, kann man noch seine deutschen Umlaute an die Mailbox anpassen, um danach die eigene Vorwahl einzugeben. Endlich hat man es geschafft und befindet sich in der Mailbox. Je nach Mail-



Hier sieht Ihr eine Leiste an verschiedenen Netzen, die für den echten Amiga-Profi interessant sind. Es kann eine Zeit dauern, bis man seine Lieblingsmailboxen gefunden hat.



Wie die Oberfläche gestaltet ist, liegt allein am SysOp der Mailbox. Ist eine Menü-Oberfläche gut gestaltet worden, ist sie gerade für Einsteiger sehr gut geeignet.



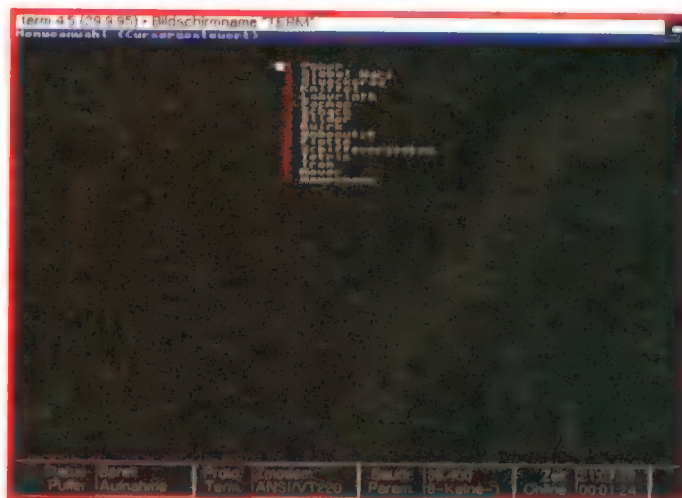
Auch die Ansi-Cursor-Steuerung ist sehr übersichtlich und allem auch Einsteiger geeignet. Aber auch hier hängt der Komfort der Oberfläche davon ab, ob der SysOp diese gut erstellt hat.

Modems im Vergleich

	ELSA-MICROLINK	TKR-TRISTAR	ACTIVE	CREATIX SG2834
Maximale Datenrate zum Amiga	115.200	115.200	115.200	115.200
Protokolle	V34, V32bis, V32, V23, V22bis, V21	V34, V32bis, V32, V23, V22bis, V21	V34, V32bis, V23, V22bis, V21	V34, V34bis, V32, V23, V22bis, V22, V21
Fehlerkorrektur & Datenkompression	MNP4, V42 MNP5, V42bis	MNP4, V42 MNP5, V42bis	MNP2-4, MNP10, V42, MNP5,	MNP1-5, MNP10 V42bis
Postzugelassen?	Ja	Ja	Ja	Ja
Fax-Befehlssatz	Class 1,2,2.0	Class 1,2,2.0	Class 1,2,2.0	Class 1,2,2.0
Faxprotokolle	V17, V33, V29, V27ter	V17, V33, V29, V27ter	V17, V29, V27ter	V17, V29, V27ter
Deutsches Handbuch?	Ja	Ja	Nein	Ja
Amiga-Software vorhanden?	Nein	Auf Wunsch	Auf Wunsch	Nein
AT-Befehlssatz	Ja	Ja	Ja	Ja
Maximale Übertragungsrate	28.800	28.800	28.800	28.800
Serielltes Kabel im Lieferumfang?	Ja	Ja	Ja	Ja
Telefonkabe im Lieferumfang?	Ja	Ja	Ja	Ja
Interner Lautsprecher	Ja	Ja	Ja	Nein
Abmessungen	108x38x140	108x38x140	250x135x30	14x35x8
Verkaufspreis	398,-	398,-	379,-	329,-
Testurteil	GUT	GUT	SEHR GUT	GUT

boxbetreiber hat man nun eine mehr oder weniger stark begrenzte Anzahl von Befehlen zur Verfügung, um sich in der Mailbox umzuschauen. Auch die zur Verfügung stehende Onlinezeit ist von Mailbox zu Mailbox verschieden. Gefällt einem die Mailbox, kann man einen Userantrag stellen, um nach einer Überprüfung des Userantrages durch den SysOp vollen Zugriff auf die Mailbox zu erhalten. Dies geschieht meist mit den Befehlen USERANTRAG oder ANTRAG. Hier muß man nun seine persönlichen Daten wie Username, Paßwort, Name, Adresse, Telefonnummer und anderes eingeben. Dabei sollte man

allerdings sehr genau und vor allem ehrlich sein. Die meisten Systembetreiber reagieren ziemlich unfreundlich auf falsche Angaben in dem Userantrag. Seriöse SysOps werden auch erst den Userantrag sehr genau überprüfen, bevor sie dem User alle Zugriffe in der Mailbox geben. Dies geschieht in der Regel durch einen Rückruf oder einen Brief vom Systembetreiber. Um Mailboxen, bei denen die Useranträge nicht genau überprüft werden, sollte man lieber einen weiten Bogen machen. Ist nun der User-Account endlich vom SysOp freigeschaltet worden, kann man sich daranmachen, die Welt der DFÜ genauer zu



Viele Mailboxen bieten sogenannte Online-Spiele für ihre User an. Es gibt hier eine riesige Auswahl. Von Pacman über Tetris ist so ziemlich alles vorhanden in den Mailboxen. Teilweise gibt es auch Spiele, wo zwei User gleichzeitig gegeneinander spielen können.

Deine Meinung zählt!

Leserumfrage

Um das Magazin in Zukunft noch besser machen zu können, sind wir auf Deine Meinung angewiesen. Schenke uns dafür einige Minuten Deiner kostbaren Zeit und teile uns mit, was Du von der aktuellen Ausgabe hältst!

1. Dein Alter?

- ☐ weniger als 16 Jahre
☐ 17-18 Jahre
☐ 19-25 Jahre
☒ 26-39 Jahre

2. Dein Geschlecht?

- ☒ männlich
☐ weiblich

3. Deine Tätigkeit?

- ☒ berufstätig ☐ Schüler
☐ Student

4. Seit wann liest Du Amiga Games?

- ☐ zum ersten Mal
☐ seit ca. 3 Monaten
☐ seit ca. 6 Monaten
☐ seit ca. 9 Monaten
☐ seit ca. 12 Monaten
☒ seit mehr als 12 Monaten

5. Wie beurteilst Du Amiga Games?

- | | | | |
|---------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | sehr | weniger | gar nicht |
| kompetent | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| kritisch | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| günstig | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| übersichtlich | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| nützlich | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| informativ | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

6. Welche Inhalte vermißt Du?

☒ nichts

☐ folgende Inhalte: _____

7. Wie beurteilst Du die einzelnen Rubriken?

1 = gefällt mir sehr gut
 6 = gefällt mir überhaupt nicht

- | | | | |
|-------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| | Umfang zu gering | Umfang genau richtig | Umfang zu groß |
| Interviews: | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Specials: | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Reviews: | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

- Mailbox ☐ ☒ Note: _____
 Userbox ☐ ☒ Note: _____
 Helpline ☐ ☒ Note: _____
 Cover-CD/Disk ☐ ☒ Note: _____

- Charts ☐ ☒ Note: _____
 Amiga Box ☐ ☒ Note: _____

8. Welche der folgenden Aussagen trifft am ehesten zu?

- ☒ Ich bin ein absoluter Fan von Amiga Games
☐ Ich bin kein Fan, jedoch ist Amiga Games das beste Amiga-Magazin für mich
☐ Für mich ist Amiga Games nur eine Ergänzung
☐ Die Amiga Games kann mich inhaltlich nicht überzeugen
☐ Ich kaufe die Amiga Games, weil andere Magazine zu teuer sind

9. Welche anderen Amiga-Magazine kennst Du/kaufst Du?

- | | | |
|---------------|-------------------------------------|--------------------------|
| | besitze ich | will ich kaufen |
| Amiga Plus | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Amiga Magazin | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Amiga Special | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Amiga Joker | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

10. Welche Hardware besitzt Du/willst du kaufen?

- | | | |
|-----------------|-------------------------------------|--------------------------|
| | besitze ich | will ich kaufen |
| Amiga ECS | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Amiga AGA | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| CD 32 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Overdrive | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. Laufwerk | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| CD-ROM-Drive | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Festplatte | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 68020 Prozessor | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 68040 Prozessor | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

- 1 MB RAM ☐ ☐
 2 MB RAM ☐ ☐
 3 MB RAM ☒ ☐
 mehr als 4 MB ☐ ☐
 PC Pentium ☐ ☐
 PC 486/386 ☐ ☐

11. Wie viele Personen lesen außer Dir diese Ausgabe der Amiga Games?

- ☒ +1 ☐ +2 ☐ +3
☐ +4 ☐ +5 und mehr

12. Welche Themen interessieren Dich?

- ☐ Formel 1
☒ Fußball
☐ Basketball
☒ Krieg der Sterne/Star Wars
☐ Eishockey
☒ Autorennen allgemein
☐ Sport allgemein

13. Wie viele Spiele hast Du in den letzten drei Monaten gekauft?

- ☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4
☐ 5 ☒ 6 und mehr

14. Welcher Name eines Spieleherstellers fällt Dir spontan ein?

Nue Byte

15. Welchen Nutzen ziehst Du aus Produktanzeigen?

- ☐ Produktinformationen
☒ Vorabinformationen

16. Hast Du schon einmal ein Spiel bewußt aufgrund einer Anzeige gekauft?

- ☐ ja ☒ nein

17. Wo kaufst Du Deine Spiele?

- ☒ im Fachhandel
☐ in Kaufhäusern
☐ beim Versandhandel

18. Was ist ausschlaggebend für eine Bestellung bei einem bestimmten Versandhändler?

- ☐ Größe der Anzeige
☒ Angebotsvielfalt
☐ Bekanntheit

- ☒ Preis
☐ Platzierung
☐ Ort

19. Beachtest Du mehr Anzeigen...

- ☒ im redaktionellen Bereich?
☐ auf dem Umschlag?

20. Wie ist Deine Einstellung zur Werbung?

- ☐ Werbung ist überflüssig
☒ gut gemachte Werbung ist unterhaltend/informativ

21. Werbung stört mich überwiegend

- ☒ im Fernsehen
☐ im Kino
☒ im Radio
☐ in Zeitschriften

22. Wo beziehst Du Deine Amiga Games?

- ☐ Abonnement
☒ Einzelhandel/Kioske

23. Trennst du einzelne Magazin-Teile aus dem Heft heraus?

- ☐ nein
☒ ja, die Tips & Tricks

INFO

Wohin damit?

Schicke diesen Fragebogen (oder eine Kopie davon) bis spätestens 10. 7. 96 an folgende Adresse:

Computec Verlag
 Redaktion: Amiga Games
 Kennwort:
 Amiga-Umfrage '96
 Isarstraße 32-34
 90451 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir 20 Spiele für das gewünschte System.



Auf den nächsten Seiten können wir Euch hoffentlich möglichst viele Fragen beantworten. Die Fragen scheinen Euch ja wirklich nicht auszugehen. Auch dieses Mal sind wieder eine Menge Fragen zum Thema CD-ROM-Laufwerke dabei. Es schaut wirklich so aus, als würden die Amiga-User momentan alle auf CD-ROM-Laufwerke aufrüsten. Ein wunderbarer Trend, der hoffentlich dazu führt, daß es auch bald noch mehr komplexere Spiele auf CD-ROM für den Amiga geben wird. Schreibt an:

Computec Verlag, Amiga Games • Kennwort: HELPLINE • Isarstraße 32 - 34 • 90451 Nürnberg.

SPEICHER

Hallo Amiga Games. Daß Ihr die Besten seid, wissen alle, also will ich die Amiga Games nicht weiter vollschleimen.

- 1) Was ist ein 4 MByte PS/2-Modul und für was braucht man es?
- 2) Erweitert es mein RAM?
- 3) Wird es extern oder intern angeschlossen?
- 4) Kann ich es an einem Amiga 500 anschließen?
- 5) Wie viele Controller brauche ich, wenn ich eine Festplatte und ein CD-ROM-Laufwerk extern anschließen will?

Simon Hajduk, 38444 Wolfsburg

- 1) Das sind 4 MByte RAM auf einer kleinen Platine. Diese Platine kann man zum Beispiel beim Amiga 4000 in die vorgesehene Vorrichtung auf dem Motherboard einsetzen.
- 2) Ja, und zwar genau um 4 MByte :-)
- 3) In der Vorrichtung im Computer (falls vorhanden) oder auf diversen Erweiterungen wie Turbokarten, Controllern und ähnlichem. Natürlich immer nur extern, da es sich nicht um eine eigenständige Erweiterung handelt.
- 4) Direkt am Amiga 500 ist dies nicht möglich.
- 5) Du brauchst dazu einen Controller.

DRUCKER

Um es so kurz wie möglich zu machen, komme ich gleich zu meinen Fragen.

- 1) Ich habe einen Seikosha-Drucker, den ich ursprünglich für den C64 benutzt habe. Kann ich diesen Drucker irgendwie an den Amiga anschließen?
- 2) Ein ähnliches Problem habe ich mit meinem 5 1/4-Laufwerk vom C64. Kann ich dieses irgendwie an dem Amiga anschließen?

Sven Patrick Gryslä, 51580 Reichshof-Brüchermühle

- 1) Wenn Du sehr viel Glück hast, gibt es beim Hersteller oder im Fachhandel ein Interface für diesen Zweck. Allerdings ist dies leider nicht die Regel. Vermutlich wirst Du leider Pech haben und auf Deinen Drucker am Amiga verzichten müssen.
- 2) Das geht mit einem speziellen Verbindungskabel, das eventuell noch bei einigen Hardware-Händlern zu haben ist. Aber nur über einen C64-Emulator hast Du dann Zugriff auf dieses Laufwerk. Für Amiga-Disketten kannst Du dieses Laufwerk natürlich nicht nutzen.

- 2) Wozu dient eine Turbokarte?
- 3) Laufen die Spiele mit einer Turbokarte schneller?
- 4) Kann man mit einem CD 32-Emulator auf einem CD-ROM-Laufwerk CD 32-Spiele spielen?

Frank Herold, 65439 Flörsheim

- 1) ChipRAM wird für die Grafik und den Sound benötigt. Leider ist diese Art von RAM nicht gerade die schnellste. Deshalb gibt es das FastRAM, welches um einiges schneller als das ChipRAM ist. Beide „RAM-Arten“ benötigst Du in Deinem Rechner, um ihn voll ausnutzen zu können.
- 3) Ja, zumindest bei Grafikaufbau, Berechnungen und ähnlichem.
- 4) Ja, jedoch gibt es auch hier Ausnahmen, die die Regel bestätigen.

CD-ROM-LAUFWERK

Ich bin Besitzer eines Amiga 1200. Jetzt möchte ich ihn aufrüsten. Dazu habe ich ein paar Fragen:

- 1) Braucht man, um ein CD-ROM-Laufwerk anzuschließen, eine Festplatte?
- 2) Wenn ja, welche würdet Ihr mir empfehlen?
- 3) Reicht ein CD-ROM-Laufwerk mit DoubleSpeed oder sollte ich mir gleich ein CD-ROM-Laufwerk mit QuadroSpeed holen?
- 4) Wenn ich eine Festplatte habe, sollte ich mir dann noch ein zweites Disketten-Laufwerk zulegen?

Andreas Dobberkau, 39579 Rochau

- 1) Warum sollte man eine Festplatte dazu benötigen? Eine Festplatte zu besitzen ist zwar sicher ratsam, aber für den Betrieb eines CD-ROM-Laufwerks nicht zwingend notwendig.
- 2) Bitte verlange von uns keine Firmennamen. Du solltest aber darauf achten, daß die Festplatte groß genug ist, also mindestens 500 MByte.
- 3) Zu schnell kann ein Laufwerk nie sein. DoubleSpeed reicht zwar aus, QuadroSpeed ist wesentlich angenehmer, und wenn man sich ein noch schnelleres CD-ROM-Laufwerk zulegt, kommt so richtig Spaß auf.
- 4) Nein.

FESTPLATTE

Ich habe einen Amiga 500 und habe jetzt Eure Zeitschrift abonniert. Jetzt habe ich Fragen, weil ich ja für das Spiel Mag! eine Festplatte benötige:

- 1) Genügen 50 MByte?
- 2) Was ist besser, SCSI oder AT?
- 3) Kann man an einem Amiga 500 mit AT-Controller Festplatte und CD-ROM-Laufwerk gleichzeitig anschließen?
- 4) Muß ich an einem AT-Controller eine 2.5" oder 3.5" Festplatte anschließen, und was ist besser?

Marco Tauber, 42489 Wulfrath

TURBOKARTE

Ich bin seit ungefähr fünf Monaten Besitzer eines Amiga 1200 HD. Diesen möchte ich nun noch etwas aufrüsten und habe hierzu einige Fragen:

- 1) Was ist der Unterschied zwischen ChipRAM und FastRAM, und was ist besser?

1) Für das eine Spiel reichen 50 MByte sicher aus. Aber es wird nicht sehr lange dauern, und Dir wird der Platz auf der Festplatte ausgehen. Da werden Bilder, Musikstücke, Spiele und Anwendungen gespeichert, und eh man sich versteht, sind schon mehrere hundert MByte auf der Festplatte voll. Du solltest Dir eine Festplatte in der Größenordnung von mindestens 500 MByte zulegen.

2) SCSI-Festplatten sind eindeutig besser, da sie schneller und einfacher zu handhaben sind.

3) Ja.

4) Das spielt keine Rolle. Bei diesen Angaben geht es ja nur darum, wieviel Platz die Festplatte in einem Gehäuse benötigt. Dem Controller ist es egal, welche Maße die Festplatte besitzt. Keine der Festplatten unterschiedlicher Größen sind besser oder schlechter. Es kommt halt nur einfach darauf an, welchen Platz man zur Verfügung hat.

SPEICHER

Ich besitze seit einiger Zeit einen gebrauchten Amiga 500. Da ich mich noch nicht so richtig damit auskenne, hätte ich ein paar Fragen an Euch:

1) Ich würde meinen Amiga gerne aufrüsten und habe in verschiedenen Anzeigen folgendes gelesen: „1 MB-Erweiterung“ und „1 MB RAM Erweiterung“. Gibt es hier einen Unterschied zwischen den beiden Erweiterungen?

2) Was genau ist eigentlich ChipRAM?

3) Was bedeutet die Abkürzung OS?

4) Wieviel würde ein OS 2.x kosten?

5) Kann ich ein CD-ROM-Laufwerk an meinem Amiga anschließen, und wenn ja, wo kann ich es anschließen.

6) Ich besitze einen CM8802 Monitor. Stimmt es, daß dieser schon ziemlich alt ist?

7) Welche Version der Workbench ist eigentlich die neueste, und wo gibt es sie zu kaufen?

Unbekannt, 85276 Pfaffenhofen

AMIGA 1200

Ich lese relativ regelmäßig Ihre Helpline und möchte mich nun auch mit einigen Fragen an Sie wenden. Ich nutze seit einigen Jahren einen Amiga 500 und beabsichtige nun, da die Querelen um Commodore anscheinend beseitigt sind und ich bei meinem Amiga bleiben will, mir einen Amiga 1200 HD zuzulegen. Mehrmals konnte ich aber auch Ihrer Zeitschrift entnehmen, daß einige Amiga 1200 Probleme mit dem Erkennen ihrer Laufwerke haben.

1) Betrifft das nur bestimmte Typen von Laufwerken?

2) Gibt es eine Möglichkeit, den Kauf eines solchen Laufwerks zu vermeiden?

3) Kann ein solcher Fehler behoben werden?

4) Gibt es diesen Fehler nur bei einigen Disketten?

5) Kommt der Amiga problemlos mit dem Internet zurecht?

6) Können auch CD-ROMs, die eigentlich für den PC sind, vom Amiga gelesen werden?

Harry Hofmann, 14712 Rathenow

1) Ja, nicht alle Amiga 1200 wurden mit diesen Disketten-Laufwerken ausgeliefert. Allerdings konnte uns Amiga Technologies

nicht sagen, um welche Amiga 1200-Geräte es sich nun genau handelt. Hier hilft nur ein Nachfragen beim Händler.

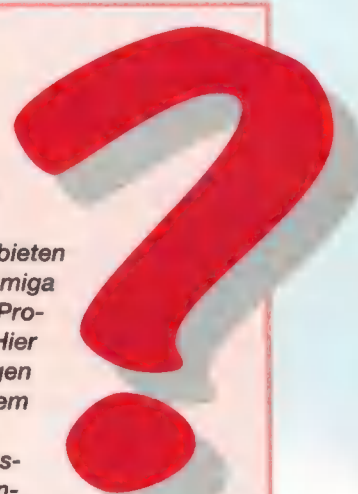
2) Viele Händler bieten mittlerweile gezielt Amiga 1200 an, die diese Probleme nicht haben. Hier hilft einfach nur Fragen beim Händler vor einem Kauf.

3) Ja, durch den Austausch des Disketten-Laufwerks.

4) Der Fehler, wenn man es so nennen kann, tritt nur bei NDos-Disketten auf, die einen bestimmten Trackloader benutzen. Die Frage, die sich einem dann natürlich wieder stellt, ist die, warum es immer noch Firmen gibt, die Fremdformate bei der Herstellung ihrer Spiele benutzen.

5) Ja.

6) Natürlich, wobei das Wort GELESEN betont werden sollte. Die Daten können jederzeit gelesen werden. Deswegen kann man aber noch lange nicht PC-Spiele von CD-ROM auf dem Amiga spielen.



CD-ROM-Laufwerk

Ich besitze einen Amiga 600 mit Festplatte. Ich will mir nun ein CD-ROM-Laufwerk zulegen.

1) Kann ich ein externes CD-ROM-Laufwerk ohne Controller anschließen, wenn ich die Festplatte abstecke?

2) Muß man eine Festplatte partitionieren? Bitte rufen Sie mich an!

Unbekannt

1) Warum willst Du die Festplatte abstecken? Bekannterweise kann man auch mehrere Geräte an einen Controller anschließen.

2) Nein, eine Festplatte muß man nicht unbedingt partitionieren. Bei größeren Festplatten sollte man das allerdings wegen der Übersicht und der Datensicherheit unbedingt tun. Anrufen können wir leider nicht bei Dir. Das hätte den Effekt, daß wir den ganzen Tag nur noch am

Zeit 3.1 und ist bei Amiga Technologies oder im Fachhandel erhältlich.

CD 32-SPIELE

Ich habe einen Amiga 2000 und will mir bald ein CD-ROM-Laufwerk zulegen. Dazu hätte ich folgende Fragen:

1) Kann man alle CD 32-Spiele mit dem CD-ROM-Laufwerk spielen?

2) Kann man dann auch Sega-, Saturn-, Musik- und andere CD-ROMs spielen?

3) Kann man auch PC-CD-ROMs damit spielen?

Pascal Burkhard, 66851 Linden

1) Teilweise. Es kommt ganz darauf an, inwieweit das Spiel speziell für das CD 32 programmiert wurde.

2) Musik-CDs kann man mit CD-ROM-Laufwerk und der entsprechenden Software auf dem Amiga abspielen. CD-ROMs von Sega, Saturn und andere Spielekonsolen können nicht gespielt werden.

3) Nein.

Telefon hängen und zu sonst nichts mehr kommen würden.

AMIGA-OS 2.x

Ich bin kein großer Schreiber, aber Eure Helpline gefällt mir immer noch am besten von der ganzen Amiga Games. Aber auch sonst seid Ihr immer wieder zu loben, sonst hätte ich wahrscheinlich auch nicht vom ersten bis zum letzten Heft fast jede Ausgabe gekauft, **war** hier im Bereich manchmal nicht so einfach ist. Nun zu meinem Problem: Ich bin im Besitz eines Amiga 500 mit Amiga-OS 1.3 und interner Speichererweiterung. Nun habe ich mir vor kurzem eine deutsche Workbench Version 2.1 schicken lassen. Kann ich in meinem Amiga ein Kickstart 2.1 einbauen oder brauche ich, um die Workbench 2.1 zu nutzen, sogar eine Festplatte?

Günther Wickard, Schenkenzell

Um die Workbench 2.1 nutzen zu können, benötigst Du natürlich dazu das passende Amiga-OS (Kickstart). In diesem Fall wäre dies das Amiga-OS 2.04, das für ungefähr DM 30,- im Fachhandel erhältlich ist. Um das Amiga-OS 2.x und die Workbench 2.1 nutzen zu können, benötigst Du natürlich keine Festplatte. Allerdings kannst Du erst mit einer Festplatte alle Features der Workbench richtig ausnutzen.

C64-EMULATOR

Ich habe ein sehr großes Problem, welches mich nicht mehr schlafen läßt. Ich wollte schon lange meine C64-Spiele auf dem Amiga spielen, doch in keinem Software-Paket von Emulatoren ist ein Verbindungskabel enthalten. Wie komm ich an ein solches Kabel dran? Wo kann ich es kaufen? Und wenn ich es habe, wie geht es dann weiter? Ich verzweifle!!

Christian Heidebur, 59329 Wadersloh

ERWEITERUNGEN

Ich besitze einen Amiga 500 (für immer) mit 3,5 MByte RAM, Festplatte und zweitem Laufwerk.

- 1) Wie bekomme ich ein CD-ROM-Laufwerk angebaut. Kann ich es genauso anschließen wie eine Festplatte?
- 2) Brauche ich dafür einen zusätzlichen Controller?
- 3) Brauche ich dann ein zusätzliches Netzteil für das CD-ROM-Laufwerk?
- 4) Muß ein Lüfter sein, das Summen der Festplatte ist schon nervig genug?

S. Rätsch, 17337 Lübbenow

- 1) Ja, im Grunde wird ein CD-ROM-Laufwerk genauso wie eine Festplatte behandelt.
- 2+3) Wenn der Controller in der Lage ist, ein CD-ROM-Laufwerk anzusteuern, benötigst Du keinen zusätzlichen Controller.

- 4) Du kannst ihn ja mal ausschalten, um dann Deine Festplatte zum Braten von Spiegeleiern zu benutzen. Ich würde aber nicht unbedingt zu dieser Zweckentfremdung raten. Wenn der Lüfter wirklich so laut ist, dann tausch ihn doch gegen einen leistungsgleichen Flüster-Lüfter aus, die im Fachhandel erhältlich sind.

VOM AMIGA 500 AUF DEN AMIGA 1200

Zur Zeit besitze ich noch einen Amiga 500, doch jetzt möchte ich mir bald einen Amiga 1200 zulegen, und dazu habe ich noch einige Fragen:

- 1) Kann ich auf dem Amiga 1200 auch

Spiele vom Amiga 500 spielen?

- 2) Wenn ja, haben sie dann eine bessere Grafik und laufen sie schneller?

- 3) Kann ich den TV-Modulator vom Amiga 500 auch beim Amiga 1200 benutzen oder brauche ich gar keinen TV-Modulator mehr?

- 4) Kann ich den Bildschirm vom Amiga 1000 oder Amiga 500 auch beim Amiga 1200 benutzen?

Christian Koch, 48488 Emsbüren

- 1) Ja, solange diese keine Probleme mit dem neuen Amiga-OS oder dem AGA-Chipset haben.

- 2) Eine bessere Grafik wird es bestimmt nicht geben. Allerdings wird das Spiel bestimmt schneller laufen, da der Amiga 500 mit 7 MHz und der Amiga 1200 mit 14 MHz getaktet ist.

- 3) Du benötigst keinen mehr.

- 4) Ich nehme an, Du meinst damit den Monitor. Dabei kommt es ganz alleine darauf an, wie gut der Monitor ist. Eventuell ist das Bild unscharf oder bestimmte Bildschirmauflösungen können nicht dargestellt werden. Eine pauschale Antwort gibt es hier nicht.

Es gab früher einmal einige Händler, die dieses Verbindungskabel angeboten haben. Momentan ist mir leider kein Händler bekannt. Allerdings bieten einige Programmierer von C64-Emulatoren dieses Kabel auch an. Genauere Informationen solltest Du in der Anleitung des C64-Emulators finden.

UMSTIEG VOM AMIGA 500 AUF AMIGA 1200

Ich besitze einen Amiga 500 mit 3 MByte RAM und einer 199 MByte Festplatte und möchte auf einen Amiga 1200 umsteigen. Dazu habe ich einige Fragen:

- 1) Funktionieren alle meine alten Spiele am Amiga 1200, wenn ich ihn mit einem Clas-

sic-Umbau umrüsten lasse?

- 2) Kann ich meine Festplatte am Controller vom Amiga 1200 anschließen oder kann ich wenigstens den darauf vorhandenen Speicher weiterhin nutzen?

- 3) Kann ich meine alten Programme wie zum Beispiel DPaint 4 auch unter Amiga-OS 3.1 installieren?

- 4) Wieviel kostet ein Update des mitgelieferten Programms WordWorth 4 auf die neueste Version WordWorth 5?

Dennis Schian, 12689 Berlin

- 1) Nein, es werden sicher nicht alle Spiele 100%ig funktionieren. Das Hauptproblem ist hierbei nicht das Amiga-OS oder das Disketten-Laufwerk, sondern der AGA-Chipset. Hier haben einige Spiele und auch

Anwendungen gewaltige Probleme. Es kann also ganz leicht vorkommen, das Du einige Spiele nicht zum Laufen bekommst.

- 2) Ich nehme einmal an, daß Du einen SCSI-Controller und Festplatte besitzt. Dann ist dies nicht möglich. Du könntest Dir allerdings einen SCSI-Controller für den Amiga 1200 kaufen und dann dort Deine Festplatte anschließen. Ob sich das allerdings bei einer 119 MByte-Festplatte lohnt, ist wieder eine andere Sache. Beim Speicher kommt es darauf an, um welche Speicherbausteine es sich hier handelt. Ohne eine ganz genaue Angabe kann ich Dir hier leider keine Antwort geben.

- 3) Ja, speziell bei DPaint 4 gibt es keinerlei Probleme.
- 4) Wenn Du als User von

WordWorth beim Hersteller registriert bist, kannst Du für DM 99,- auf die Version 5.x updaten lassen.

SCSI-AT

Ich bin Besitzer eines Amiga 1200. Da die Grundausstattung des Computers relativ schwach ist, möchte ich ihn bis zum nötigsten aufrüsten. Deshalb ergeben sich dazu einige Fragen:

1) Wie allgemein bekannt, kann man eine SCSI-Festplatte nicht an einem AT-Controller anschließen. Ist es im umgekehrten Fall genauso?

2) Wo liegt der praktische Unterschied zwischen einer SCSI- und AT-Festplatte?

Marco Lades,
91560 Heilbronn

1) Ja, man kann keine SCSI-Festplatte an einen AT-Controller anschließen und auch keine AT-Fest-

platte an einen SCSI-Controller.

2) Um es einmal ganz einfach zu sagen: die SCSI-Festplatte ist um einiges schneller als AT-Festplatten. Das ist wohl das wichtigste Merkmal für den Anwender am Amiga. Natürlich gibt es noch Dutzende technische Unterschiede, die wir aber nicht alle aufzählen können.

FESTPLATTE

Ich besitze einen Amiga 500 mit 2 MByte Speicher und zweitem Disketten-Laufwerk. Da ich mir eine Festplatte kaufen möchte, habe ich einige Fragen an Euch:

1) Welche Festplatte könnte ich nehmen?

2) Ist bei jeder Festplatte ein Controller dabei?

3) Ich besitze zur Zeit Workbench 1.3. Benötige ich eine neuere Version, um eine Festplatte nutzen zu können?

4) Neulich habe ich in einer Zeitschrift ein Angebot für eine Festplatte gesehen. Sie hieß 1 GB 3.5" AT oder 1 GB 3.5" SCSI-II. Kann ich diese Festplatten an meinen Amiga anschließen? Wenn ja, ist es kompliziert, die Platte anzuschließen und davon zu laden?

Sebastian Baas,
30657 Hannover

1) Im Grunde kannst Du eigentlich so ziemlich jede Festplatte am Amiga anschließen, solange Du dazu einen passenden Controller besitzt. Es kann aber nie schaden, bei einer Bestellung bei einem Händler nochmals nachzufragen, um auf Nummer Sicher zu gehen.

2) Um Gottes Willen, nein! Das wäre auch nicht nötig, da man an einen Controller auch mehrere Festplatten anschließen kann. Man benötigt nicht für jede Festplatte einen eigenen Control-

ler. Es gibt aber natürlich auch Angebote, wo eine Festplatte und ein Controller zusammen angeboten werden.

3) Nein, ich rate Dir aber, gleich auf eine aktuelle Workbench und ein aktuelles Amiga-OS umzusteigen. Gerade wenn man eine Festplatte besitzt, lohnt sich das, weil man mit einer Festplatte alle Features der neuen Workbench richtig ausnutzen kann.

4) Ja, dazu benötigst Du natürlich noch den passenden Controller, der am Expansion-Port vom Amiga 500 angeschlossen wird. Unter Workbench 1.3 ist das Installieren etwas umständlich. Ab Amiga-OS 2.x ist es kinderleicht, und man kann eigentlich nichts falsch machen. Der Einbau der Festplatte bzw. das Anschließen der Kabel ist selbst ohne detaillierte Anleitung für Anfänger kein Problem.

NACHBESTELLEN!

Ausgabe 07/96

jetzt im Handel

erhältlich oder

gleich bestellen!



05/96



06/96



07/96

Bitte beachten:
AMIGA FUN beinhaltet neben den Disketten der Vollversion auch die AMIGA GAMES der gleichen Ausgabe!

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> Amiga Fun 05/96 „Hollywood Pictures“	zu DM 19,80
<input type="checkbox"/> Amiga Fun 06/96 „MAD TV“	zu DM 19,80
<input type="checkbox"/> Amiga Fun 07/96 „Tiebreak“	zu DM 19,80
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	
GESAMTBETRAG	
DM 3,-	

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!



Kargon

Perfekter Multiplayer-Spaß oder
massig Langeweile?

APC & TCP mausert sich immer mehr
zum ernstzunehmenden Spielelieferanten.
Nach Marbleous und Jaktar wollen sie mit
Kargon ihren ersten echten Riesenhit ablie-
fern. Die Chancen stehen nicht schlecht!



Alien Breed 3D 2

Zweite vergebliche Testankündigung oder
neuer Testhöhenflug?

Die Alien Breed 3D-Serie ist bekannt für
ihre Verspätungen. Warteten wir geschla-
gene 6 Monate auf den ersten 3D-Teil, so
läßt uns der Nachfolger auch schon einige
Wochen mit einem spielbaren Demo sitzen.
Doch nun soll es endlich kommen!



Flying Spirit

Kampfgeist der Österreicher oder
Knock-out nach Kritik?

Auch das Vorzeige-
Beat 'em Up von Neo sollte eigentlich
schon in dieser Ausgabe auf dem Prüf-
stand stehen, doch das italienische Pro-
grammierteam nahm sich die Kritik in unse-
rem Preview zu Herzen und überarbeitet ihr
Werk noch einmal.

Verlag:
CompuTec Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
CompuTec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion "AMIGA Games"
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth (cg)

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christoph Holowaty (ch)
Christian Müller (cm)

Leitender Redakteur:
Hans Ippisch (hi)
(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
CompuServe ID: 100 443, 1115

Textkorrektur:
Herbert Aichinger (ha)

Bildredaktion:
Roland Gerhardt (rg)

Redaktion:
Tips & Tricks: Quay Graphics, Neil Harris,
Leserbriefe: Rainer Rosshirt (rr),
Userbox: Andreas Magerl (am),
Assistenz: Michael Erlwein (me), Alexander Geltenpoth (a)

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner,
Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung: Simon Schmid

Graphisches Konzept:
Stefanie Geltenpoth, Sylvia Stenglein

Freier Mitarbeiter:
Oliver Preißner (op)

Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
CompuTec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 34 • 90451 Nürnberg
Telefon 09 11/96 38 32-0
Telefax: 09 11/6 42 78 60
CompuServe: 101647,2432

Media-Beratung: Thorsten Szameitat -19
Media-Beratung: Wolfgang Menne -43
Disposition: Tanja Kaiser -32
Verantwortlich: Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf:
CompuTec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-77 • 47508 Duisburg
Fax: 02 03- 3 05 11 555 • Tel: 02 03-305 11

Verkauf: Thomas Kammer - 551
Verkauf: Thomas Diel - 552
Verkauf: Oliver Diemers - 554
Disposition: Gregor Eicker -553
Anzeigenleiter: Thomas Kammer

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreislise Nr. 8, gültig ab Januar 1996

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel:
Amiga Games & Extra: The Chaos Engine 2 © Warner Int.
Amiga Fun: Tie Break © Starbyte

Abonnement & ISSN:
AMIGA Games (ISSN 0946-6339)
kostet im Abonnement DM 79,-.
AMIGA Games Extra
kostet im Abonnement DM 139,-.
AMIGA KOMBI (ISSN 0946-6347) kostet im
Abonnement DM 204,-.

Abobetreuung: Tel.: 09 11- 5 32 51 79
Diese Telefonnummer gilt nur für abonententechnische
Fragen. Fragen zu Spielen können unter dieser Nummer
leider nicht beantwortet werden.

Urheberrecht:
Urheberrecht: Alle in AMIGA Games veröffentlichten Beiträge sind
urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung
bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf
kette enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die ent-
haltenen Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, son-
dern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation
Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Teilaufgaben dieser Ausgabe liegen Beilagen der Firma CompuTec
lag bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

SAMBA PARTIE
Competition

KARGON
Exklusiv-Demo

HATTRICK
Endlich ein Test



FRÜHLINGS-PUTZ

WIR RÄUMEN DIE LAGER...
PROFITIEREN AUCH SIE VON UNSEREM
TOLLEN SONDER-ANGEBOT!

Die größte
deutsche
Sammlung
von Spieletips!



2 Amiga-Plus-
Produkte zum
Super-Sparpreis
von nur DM:

20,-

AMIGA PLUS SONDERAUSGABE Nr. 2

Sonderausgabe mit Diskette:

Auf dieser Diskette befindet sich eine Datenbank mit 10.000 Tips
zu über 1.000 Spielen. Raffinierte Lösungswege und wichtige
Spielegeheimnisse lassen Sie in Nu zum höchsten Level aufsteigen.



AMIGA PLUS EXTRA 01

Sonderausgabe mit 2 Disketten:

Randvoll mit tollen Spielen. 11 ausgewählte
PD- und Sharewarespiele vom Feinsten!



ICP ist Mitveranstalter
der größten und
erfolgreichsten Amiga-
Messe der Welt.
(15. bis 17. November 96)



BESTELLCOUPON

Computec 5/96
800 0049



Ja, ich bestelle



AMIGA PLUS SONDERAUSGABE Nr. 2

»10.000 Spieletips«

zusammen mit

AMIGA PLUS EXTRA 01

»Best of Games«

20,-

zum Sparpreis von nur

Lieferung nur gegen Vorkasse:
Euroscheck oder Bargeld.
Im Preis ist Porto und Verpackung inbegriffen.

Lieferung solange Vorrat reicht

Meine Adresse:

Name:

Straße:

Plz./Ort:

Unterschrift:

Telefon (für eventuelle Rückfragen)

Bestelladresse:

ICP Verlag, Bestellservice AMIGA PLUS
Innere-Cramer-Klett-Straße 6, 90403 Nürnberg



Top Amiga-Spiele 1996 - JETZT brandneu

Für alle Amigas

Tolle Spiele für alle Generationen
Kids, Erwachsene und Senioren...

Spiele für Jung und Alt

Hallo, lieber Kunde! Seit 6 Jahren bieten wir Ihnen professionelle Amiga-Software zu erschwinglichen Preisen an. Als größter Anbieter in Sachen Low-Cost-Software können wir Ihnen auch heute wieder eine ganze Seite voller Neuheiten zu echten Taschengeldpreisen anbieten. Hier einige Serviceleistungen: **Schnellversand: Lieferzeit: 1-3 Tage** * **Sicherheit: Alle Programme Virus- und Error-Frei** * **Sicherheitsverpackung: Umweltfreundliche Luftdruckpolsteraschen** * **Garantierte spitzen Programqualität**

JETZT NEU: Diskettenaufkleber mit Ihrem eigenen Namen

Eine wirklich tolle Überraschung! Auch als Geschenk! Neuheit in Deutschland!

Der Profi-Versand
Seit 6 Jahren

Versandkosten:
Bar: 0,00 DM
Scheck: 6,00 DM
Nachnahme: 10,00 DM
Ausland Bar: 0,00 DM
Ausland Scheck: 15,00 DM
Ausland KEINE Nachnahme

Sofort-Bestellung:
Mallander Computer GmbH
Bärendorfstr. 24
46395 Bocholt
Tel: 02871 / 18 51 15
Fax: 02871 / 18 66 26

JETZT gratis Farbkatalog anfordern

**Jede Disk
nur 5,90 DM
TOP PREIS**

**Jede Disk
nur 5,90 DM
TOP PREIS**

**Jede Disk
nur 7,90 DM
TOP PREIS**

800 Frösche II Neuauflage des bekannten Frösch-Spiels. Überqueren Sie eine Autobahn und einen Fluß. Toller Spielspaß für alle.

801 Strike Commander Eines der lustigsten Flugzeug-Ballereien, die es gibt. Ufos und dumme Lemmings machen einem das Kunstfliegen zu einer Katastrophe. Tolle Grafik und lustige Soundeffekte a la Lemmings. Eine wirklich gelungene Lust / Action-Komödie.

802 Casino 1-8 Mitspieler können bei diesem Spiel mit einem Startkapital von 10\$ antreten. Es können bis zu 10 Spielrunden ausgewählt werden. Den Einsatz und Mut legt jeder Spieler selbst fest. Die tollen Soundeffekte lassen Nostalgie-Stimmung aufkommen.

803 Star Buster Bei diesem tollen neuen Break Out Spiel haben die Programmierer an Extras und Bällen wirklich nicht gespart. Bis zu 25 Bälle gleichzeitig. In den 32 Levels darf man nicht den Überblick verlieren. Ein toller Leveleditor wird natürlich auch mitgeliefert.

804 Lunar Patrol Mit einem Mondauto haben Sie die Aufgabe, einen neuen Planeten zu erforschen. Sie müssen gefährlichen Schlaglöchern ausweichen und von oben greifen auch schon die Ufos an. Doch auch Ihr Auto ist bewaffnet. Sie können sich zur Wehr setzen.

805 Tecno Ball Ein völlig neuer Breakout-Clone mit schöner futuristischer metallischer Grafik. Manche Blöcke explodieren sofort nach der ersten Berührung und andere Blöcke müssen erst 2 oder gar 4 mal vom Ball getroffen werden.

806 Checkers Conquest II Dieses geniale Dame-Brett-Spiel ist um einige Regeln als das übliche Dame-Spiel erweitert worden. Eine hervorragende Grafik bietet das Spiel. Gespielt werden kann entweder gegen den Computer oder einem zweiten Spieler.

807 Jumping Jack Bekannt, grandios und doch neu: Der putzige kleine Sprung-Held hat die Aufgabe, durch anstupsen der Kästchen mit dem Kopf die herauspringenden Geldstücke einzusammeln. Ein komfortabler Level-Editor wird mitgeliefert.

808 Ballermania Die brutale Baller-Orgie. Ballern pur gegen saubere animierten Ufos, Feuerschweifen und Meteoriten. Das ganze spielt sich in der Dunkelheit des Universums ab. Super Soundeffekte mit bemerkenswerten Bässen geben den Rest.

809 Bomber Jack Ein Sammelspiel, in dem man Bomben einsammeln muß. Vorsicht: Roten Bomben stehen kurz vor der Explosion, nur die schwarzen Bomben sind von Interesse. Den schönen kleinen Mädels sollte man auch nicht zu nahe kommen.

810 Fuzzy Logic Tolles 3D-Plattformspiel. Sie steuern einen Roboter, der die Computerplatte von Viren befreien soll. Eine Spinne, die man fallen lassen kann, hilft einem dabei. Ein schwieriges Spiel; denn die schwarzen Löcher und das Zeitlimit bringen das Problem.

811 Der Tod kam in der Nacht Vollständiger Shareware-Krimi über 3 Disketten mit Fernsehreihen Filmsequenzen. Diana, die Frau eines Filmproduzenten wurde tot aufgefunden. Sichern Sie Spuren und vernehmen Sie die Hausbewohner.

812 Mine Runner Super Umsetzung des Loderunner aus alten 64er-Zeiten. Bis zu 4 Spieler können gleichzeitig mitspielen. Sprengen Sie Löcher in den Boden, wo Ihre Verfolger dann hineinfallen. Highscores werden gespeichert. 2 MB Chip-Ram.

813 Hellsinki Force Dieses Action Kampf Spiel für 2 Spieler bietet zunächst einen Ninja-Kampf mit komplizierten Kampftechniken. Danach geht's in's Labyrinth. Unter Zeitdruck muß man mit Hilfe eines Scanners das Ziel finden. Weitere Missionen erwarten den Spieler. 3 Disks.

814 Dr. Strange II Nachdem der Dr. im ersten Teil die Flucht ergriffen hat, versucht der verrückte Professor seinen Wunsch nach dem Menschen Marke "Eigenbau" zu verwirklichen. Spitzen Grafik und Ideenreichtum. Natürlich mit tollem Editor.

815 Püppi Etwas total verrücktes und anderes. Hier können Sie schöne Puppen nach Herzenslust per Maussteuerung ausziehen, die Kleidungsstücke wechseln und wieder anziehen. Oder setzen Sie ein Kampfschiff aus Einzelteilen beliebig zusammen.

816 Turn Down The Wall - Pink Floyd Eine Multi Media-Show, die einen 15-Minütigen Videoclip von Pink Floyd zeigt. Dazu spielt in voller Länge das Original-Lied "Turn Down The Wall". Danach gibt's noch Texture-Morphing, Phong Shading, 3D-Tunnel...

817 Deluxe Vic Blitz Wer kennt dieses Spiel noch vom VIC-20? Man muß mit seinem Flieger Häuser zerbomben.

818 Kinder Games 2 wunderschöne Spiele für Kinder. Es werden 2 Mitspieler benötigt. **Farbensense & Memory.**

819 The Race Wackeliges Joystick-Rüttel-Spiel. Bis zu 8 Spieler, die einen 100m-Lauf absolvieren, treten an.

820 Speedy Reedy and his Crazy Capers Ein buntes Spiel für die jüngeren Spieler ab 3 Jahren: Schnelles einsammeln von Süßigkeiten ist hier angesagt.

821 Zerberk Ihre Aufgabe ist es, in jedem Level sämtliche Roboter zu eliminieren. Doch Vorsicht: Jede Berührung mit den Robotern und Wänden endet tödlich.

822 Steel Devils 2-8 Spieler bekämpfen sich als Roboter. In 20 verschiedenen Landschaften wird gekämpft. Mit echten Samples von Raketen, Granaten und Bomben.

823 High Pressure Erstklassiges Ballerspiel in der weiten Ferne des Weltraums. Verschiedene Raumschiffe, Meteoriten und Satelliten müssen abgeschossen werden.

824 Urinerius Ein kluges Spiel für geistig stabile Menschen. Da schießen Toiletten auf Toiletten und WC-Papier wird als Waffe eingesetzt. Im Hintergrund überlebt sich jemand.

825 Highway Patrol Ein Hochgeschwindigkeitsrennen: Die Autobahnpolizei ist mit einer Laserpistole ausgerüstet. Ein chaotisches Durcheinander auf der Autobahn.

826 Goldgräber Sie graben unterirdisch. Doch jeder Schritt will genau überlegt sein, denn die Daleks kommen immer näher und wollen Sie Entschieden vernichten.

827 Lift Runner Hier müssen Sie von Plattform zu Plattform zum Ziel Rennen. Doch die Fahrstühle fahren auf und ab. Eine Kollision endet für Sie tödlich.

828 Hangmania - Special Edition 1996 Das bekannte Wörternatspiel a la Glücksrad. Das Spiel hat wirklich eine tolle Grafik und spannende Musikunterstützung.

829 Space Invaders 5 Das bekannte Weltraumballerspiel in einer neuen Version. Wehren Sie mit bis zu 2 Spielern gleichzeitig die Invasion aus dem All ab.

830 Tank Fire 4 Panzer bekämpfen sich in einem Labyrinth. Die Panzer können sich um 360 Grad drehen. Schüsse können an den Wänden abprallen und einen selber treffen.

831 Samurai Showdown Ein packendes Kampfsportspiel der eigentlich ganz anderen Art. Da erscheinen 3 Meter lange Kampfbäume, man kann den Gegner mit Insekten beschießen oder man hebt einfach mittels Rückenpropeller ab. Ein witziges Spiel.

832 Labyrinth Construction Set Sie selber entwerfen Ihr eigenes Labyrinth, verstecken Bälle an beliebigen Stellen und können sich dann 3-Dimensional auf die Suche machen.

833 Shilton Football Eine Fußball / Wirtschafts-Simulation mit kleinen spielerischen Einlagen. Da müssen Sie Spieler kaufen, verkaufen oder eben Spielpläne erstellen.

834 Master Blaster Schnelles Geschicklichkeitsspiel. Knallen Sie sich Ihren Weg zum Ziel durch geschicktes Bombenlegen frei.

835 Action H.E.R.O. Zunächst läßt man sich vom Computer ein Labyrinth aufbauen, in dem dann aus der Overview-Perspektive ein tolles Action-Kampf-Spiel startet.

836 Mega Tron '96 Das hat's wohl nicht gegeben: Bis zu 10 Spieler können gleichzeitig mit dem Motorrad antreten. Doch wehe, es kreuzen sich die Wege.

837 Woogles Treiben Sie unter Zeitdruck die grünen Schlangemonster so dermaßen in die Enge, daß die Giftmonster durch keine Ritzen mehr schlüpfen können.

838 Time Bomb Hier müssen die jüngeren Mitspieler in 10 Levels verstreute Bomben einsammeln. Ein Weg sollte dabei nur einmal benutzt werden. Benötigt 2 MB Chip-Ram.

839 Der Gruselirdhof Ein 3D-Geschicht-Action-Adventure. In Dämmerstimmung müssen Sie Abenteuer bestehen. Doch Vorsicht vor feindlichen, unfreien Gegnern. Eine tolle Maus-3D-Steuerung wie in der Realität. Sie bewegen sich frei in alle Richtungen umher.

840 Jet Set Billy "Fun-Koffer" Der perfekte Spielpaß für alle. 2 neue Welten des bekannten Spiels stehen zur Verfügung. Mit Familien-Editor. 2 Disks. 1 MB Chip-Ram.

841 Metal Hardball Ein metallisches Spiel, in dem Sie versuchen müssen, mit einem Schläger die Metallkugel immer im Spielfeld zu halten und dabei die zu treffenden Gegenstände mit der Metallkugel anzuplinken.

842 Hexapuz Systematisches Denkspiel, in dem Sie Farben kombinieren müssen.

843 Vector Trap Auf einer riesigen Computerplatte haben sich Viren versteckt. Hindernis: Die Gegner durch gezieltes Setzen von Sperren in den Leiterbahnen an ihrer Jagd.

844 Cybersphere+ So bunt war Breakout noch nie. Ein Breakoutspiel mit unzähligen Sonderfunktionen und sauberen Animationen z.B. von Feuerexplosionen usw.!

845 Total Excess Den Flieger starten und alles abschießen, was in die Quere kommt. In einer wunderschönen und superweicht scrollenden Phantasie-Landschaft kommen Dir Angriffformationen von toll animierten Angreifern entgegen, die Dich fertig machen wollen.

846 Ultimatum Im Jahre 2030 ist die Erde völlig zusammengebrochen. Kriminalität und Verbrechen kennzeichnen das Geschehen. Alles ist außer Kontrolle geraten. Doch der Prototyp des Vindicators ist fertig. Testen Sie die Intelligenz aus. 2 Disks. 2 MB RAM.

847 Die schreckliche Infektion Die Vermehrung und Ausbreitung bunter Schleimkumpen war nie so spannend. Ganze Populationen werden in Kurzzeit infiziert.

848 Island Etwas Würfelglück braucht man schon, um an die wertvollsten Grundstücke zu gelangen. Dann sollte man schnell ein Hotel bauen und ordentlich die Miete kassieren.

849 Xenex Zu Beginn können eines von drei Raumschiffen auswählen, doch dann kracht der totale Angriff von allen Seiten des Alls herbei. Auch Weltraumschrott ist eine Gefahr.

850 Style Ein Spiel für Kinder: Hinter 2x2 bis 4x4 großen Feldern sind bunte Gegenstände verborgen. Dabei sollte man immer 2 zusammenpassende Motive finden.

850 For President Du bist 20 Jahre alt und willst Präsident werden. Deutsches Strategiespiel mit spitzen Grafik.

861 Metropolis Hier kommt ein Highlight im Stil von "Populus" mit spitzen Grafik und Maussteuerung. Bauen Sie mit Hilfe von Krankenhäusern, Hochhäusern, Polizeiwachen, Feuerwehren, Fabriken und Wohnhäusern eine lebensfähige Stadt auf.

862 League Soccer Cards Fußball a la Card! Wer schafft es, seinen Verein in die erste Liga zu bringen? Egal ob Strafstoß, Halbzettel oder Elfmeter ... bis zu 6 Mitspieler kämpfen um die Nr. 1. Dein gutes Gefühl entscheidet hier, ob Du zu den Gewinnern zählst.

863 Backgammon Die bisher beste Amiga-Umsetzung des bekannten Brettspiels. Sehr flüssige Animationen der Spielsteine. Die Spitzengrafik läßt Realitäts-Stimmung aufkommen. Es kann natürlich auch gegen den Amiga gespielt werden.

864 Circus Der Kindertraum wird wahr! Jetzt beginnt für die Kleinen und natürlich auch für die Großen der große Auftritt. Vom Sprungbrett abgesprungen müssen obliegende Luftballons zum Platzen gebracht werden. Dann kommen Extras und Blumensträuße.

865 High Octane II Endlich ist die neue super schnelle Version da. Rasantes Autorennen aus der Vogelperspektive. Die Straßen haben es ganz schön in sich. Risse, Schlaglöcher, Sandverwehungen und Öl. Und Ihr Auto ist natürlich schwer bewaffnet.

866 Pots and Run Spielhallenfreunde werden hier Ihre helle Freude ausleben können. Dieses tolle Fruit-Machine-Spiel fällt sowohl von der Grafik als auch von den Soundeffekten auf ... sie sind einfach Spitzenklasse. Auch an Risikoleitern wurde gedacht.

867 Breaking Bricks AGA Altkanntes Break Out im komplett neuen Gewand. Dieses Spiel ist so umfangreich, daß es mindestens 2 MB Chip-Ram und OS3.0 benötigt, also am besten ein A1200 / A4000!

Mit völlig bunter und peppiger Grafik. Ein HIT!!!!

868 Black Dawn Bewegen Sie sich frei im 3D-Raum. Durchsuchen Sie alle Decks eines verlassenen Raumschiffs. Gefährliche Monster und Mutations-Räuber greifen Sie an. Doch zum Glück sind Sie mit einem Messer und Pistole bewaffnet.

869 Gallions Dieses 2-Spieler-Action-Strategie-Spiel orientiert sich an den "Tank-Games". Doch hier handelt es sich um 2 Galeeren, die auf dem weiten Meer versuchen, sich gegenseitig durch Bomben zu versenken.

870 Duck Dodgers Hervorragendes Plattformspiel. Hier muß man seine Gegner in riesen Töpfe schießen. Dazu werden sie zunächst mit einem Freezer-Schuß eingefroren und dann mit lustigen Fußritzen weg befördert. Zahlreiche Comic-Gegner.

871 Argus In diesem Ballerspiel stimmt alles: Tolle Überraschungen, Einlagen und Soundeffekte sowie eine schöne Grafik bietet dieses Spiel. Bestimmte Gegner geben Bonusdiamanten frei und viele Extrafunktionen können aufgesammelt werden.

872 Thesus II Als politischer Attentäter in ferner Zukunft sollte man sich vorsehen, denn Du erhältst den Auftrag, solche Typen quer durch den Weltraum zu jagen. Ein wirklich futuristisches Ballerspiel mit phantastischer Grafik und toll animierten Objekten.

873 China Tiles Alle 120 Teile müssen vom Brett entfernt werden; dabei müssen immer 2 gleiche Symbole gefunden werden, die man nur nach rechts oder links herausziehen kann. Ein wirklich phantastisches Größelspiel auch für Kinder ab 4 Jahren geeignet. 15 Bretter zur Auswahl.

874 Wally World Hillos siehst Du mit an, wie die Freundin von Wally von einem bösen Drachen entführt wird. Da ist es ja wohl selbstverständlich, daß Du Wally zur Seite stellst, wenn Wally seine Freundin befreien will. Dabei schwirrt Du durch ein herrlich buntes Jump'n'Run Spiel, in dem Dir viele bekannte Comicfiguren entgegen kommen werden. Ein grandioses Spiel mit echter Märchengrafik. 2 Disks.

Diskettenaufkleber mit Ihrem eigenen Namen

Thomas Mustermann

Herrlich bunte Diskettenaufkleber in leuchtenden Aquarell-Farben mit Ihrem Namen oder einem Text Ihrer Wahl (bis 25 Zeichen). Jeder Aufkleber hat individuelle Farbmuster !!!

100 Diskettenaufkleber nur 19,90 DM

250 Diskettenaufkleber nur 34,90 DM

Thomas Mustermann
Bärendorfstr. 24
46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 51 15

**Tolle
Geschenkidee**

Magic-Adressaufkleber in Aquarell-Farben

Eine echte Neuheit - unsere modernen Magic Adress-Aufkleber mit Ihrem Namen und Ihrer Adresse in leuchtenden Aquarell-Farben. Jeder Aufkleber schimmert in individuellen Farben. Somit hat jeder Aufkleber ein anderes phantastisches Aussehen. Wahlweise mit 4 oder 5 Zeilen Text zu je 25 Zeichen.

128 Stück nur 11,90 DM

250 Stück nur 14,90 DM

500 Stück nur 24,90 DM

1000 Stück nur 39,90 DM